TILT

KOKO PERHEEN
ILMAINEN PELILEHTI

PELAA!

48

ANGRY BIRDS
AVARUUDESSA

PIXAR-SUOSIKIT
YHTEISESSÄ PELISSÄ

RAJU VAUHTI-NUMERO!

AUTOPELIT KAIKILLA PELIKONEILLA

SISÄLTÖ

03 Pääkirjoitus
04 Myydyimmät
05 Pelimaailma nyt
06 Ajopelit: Xbox 360
10 Ajopelit: PlayStation
14 Ajopelit
16 Ajopelit: pc
18 Ajopelit: Nintendo
20 Kolumni
22 Ridge Racer: Unbounded
23 Pokepark 2: Wonders Beyond
Kinect Rush
24 Final Fantasy XIII-2
SSX
25 Mario Party 9
Sims 3: Superstara
27 ModNation Racers: Road Trip
WipEout 2048
28 Uncharted: Golden Abyss
Kid Icarus: Uprising
29 Super Stardust Delta
Double Fine Happy Action Theater
Angry Birds Space

PÄÄKIRJOITUS

Vauhti veressä

Tämän vuoden jokainen *Pelaa!*-numero keskittyy yhteen videopelaamisen erikoisalueeseen. Autoilu ja vauhti oli itsestäänselvä valinta, sillä kaahaus on esimerkiksi jääkiekkopelien ohessa niitä juttuja, joihin Suomen pelaajakunta ei kyllästy koskaan.

Ajopelit eivät ole kuitenkaan mitään yhtä suurta massaa, vaan lajityypissä on todella runsaasti vaihtelua. Osa yrittää tehdä ajamisesta mahdollisimman todentuntuista vaikkapa formularadoilla, ja toiset pelit panostavat ainoastaan vauhdin tunteen välittymiseen ja vapauden tunteeseen. Ajopelien yleisökin on todella monipuolista. Toiset hifistelevät maalaamalla ja virittämällä autoja tuntikausia *Forzan* kaltaisissa peleissä, ja toiset tahtovat radalle nopeasti ja ilman kikkailua. Nintendon konsolien ajopelit taas ovat hyvin erilaisia pc-tietokoneiden autokisoihin verrattuna.

Lehden ajopeliosiossa kerrommekin siksi eri pelikoneiden parhaista vauhtikokemuksista ja yritämme antaa aavistuksen siitä, kuinka laaja valikoima ajopeleistä kiinnostuneille on tarjolla. Ja rateistakin kerromme hieman.

PS. Minua itseäni ajopelit kiehtovat myös siinä, miten niissä voi kokea vaaraa ja kolareita ilman, että keneenkään sattuu oikeasti. Siksi suositan tutustumaan vähintään YouTuben kautta klassikkoon nimeltä *Stunt Car Racer*. Huh, mitä ratoja!

Janne Pyykkönen, päätoimittaja

h-town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1378, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
VARAPÄÄTOIMITTAJA: Janne Kartila
TOIMITUSSIHTEERI: Otto Ruokonen
TAITTO: Niko Metsälä
AVUSTAJAT: Johannes Valkola, Eemeli Rekunen, Matias Kainulainen, Tero Lehtiniemi, Miikka Lehtonen, Johannes Valkola

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Joni Hartikainen
PUHELIN: 050 361 1918
SÄHKÖPOSTI: joni@h-town.fi

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1378, 00101 HELSINKI
CEO: Antti Peltomäki
PUHELIN: 045 123 1370
SÄHKÖPOSTI:
antti.peltomaki@h-town.fi

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET
PRISMA
Espoo Iso Omena, Espoo Olari, Espoo Sello, Forssa, Halikko, Helsinki Itäkeskus, Helsinki Kannelmäki, Helsinki Malmi, Helsinki Viikki, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Joensuu, Jyväskylä Keljo, Jyväskylä Palokka, Jyväskylä Seppälä, Järvenpää, Kaarina Piispanristi, Kajaani, Kangasala, Kemi, Kempele Zeppelin, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti Holma, Lahti Laune, Lappeenranta, Lempäälä Ideapark, Lohja, Mikkeli, Oulu Limingantulli, Oulu Linnanmaa, Oulu Raksila, Pietarsaari, Pori Länsi-Pori, Pori Mikkola, Raahe, Raisio Mylly, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki Hyllykallio, Tampere Kaleva, Tampere Koivistonkylä, Tampere Lielahti, Tampere Linnainmaa, Tornio, Turku Itäharju, Turku Tampereentie, Vaasa, Vantaa Jumbo, Vantaa, Tikkurila, Varkaus, Vihti Nummela, Ylivieska

MYYDYIMMÄT

1. Mass Effect 3

MAALISKUUSSA Suomen myyntilistoja hallitsivat K16- ja K18-pelit. Niitä johtaa suuri avaruusseikkailu, jossa päättyy puoli vuosikymmentä kestänyt tarina ja ensimmäisessä pelissä tehdyt päätökset tuntuvat edelleen. Joillekin pelaajille loppu olikin niin raastava, että tuskasta uutisoi jopa BBC.

18

2. Battlefield 3

RUOTSIN malli yksin - ja moninpelisodasta tuntuu menevän myös suomalaiseen makuun. *Battlefield* pysyy pinnalla ehkä myös siksi, että siihen on tulossa hyvin pian uutta ladattavaa pelattavaa, kuten aivan uusia karttoja.

3. NHL 12

4.toukokuuta alkavat lätkän MM-kisat, ja tällä kertaa päästään nauttimaan kotikenttäedusta. Sitä ennen on vielä aikaa tehdä sitä, mitä urheilupeleillä on tehty jo pitkään: luodaan pelissä mahdollisimman aidot joukkueet ja yritetään ennustaa, kuka voittaa.

4. Call of Duty: Modern Warfare 3

LISTOJEN viime vuosien vakiovieras, *Call of Duty*, on täällä edelleen. Sarja nousi suosioon aikoinaan osaksi ehkä siksi, että sen tekijät tuntuivat kuuntelevan vakavasti, mitä faneilla on sanottavaa. Nyt tekijästudiosta poistui **Robert Bowling**, joka oli aikoinaan luomassa juuri tätä yhteyttä pelintekijöiden ja pelaajien välille.

5. Resident Evil: Operation Raccoon City

LISTAN kolmas K18-peli on sivujuonne pitkään jatkuneessa *Resident Evil* -zombipelien sarjassa. Vaikka niissä on perinteisesti peloteltu yhtä (ja nyttemmin kahta) pelaajaa, *Operation Raccoon Cityssä* on jopa neljän pelaajan yhteistyöpeli, jossa zombin puraisu voi muuttaa ystävän viholliseksi.

PELIMAAILMA NYT

Iso joukko uusintapelejä

PELIJULKAISIJAT ovat nyt innostuneet kokoamaan vanhoja suosikkipelisarjoja yhteen pakettiin ja tekemään niistä samalla yhteensopivia nykykonsolien ja -televisioiden kanssa. Jo ilmestynyt *Jak and Daxter Trilogy* kokoaa yhdelle PS3:n blu-ray-levylle pelit *Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Jak 2* ja *Jak 3*. Hienon hyppelyn ja toiminnan lisäksi mukaan on tuotu myös tuki 3D-telkkareille. Tuloillaan on myös toinen kokoelma värikkäitä hyppelyitä: Sony ilmoitti maaliskuussa, että tekeillä on kolme *Ratchet & Clank* -peliä yhteen kokoava levy.

Hieman varttuneemmille pelaajillekin on tarjolla ikivihreiden kokoelmia. Hyytävän *Silent Hill* -kauhupelisarjan toinen ja kolmas osa julkaistiin juuri yhdessä nimellä *Silent Hill HD Collection*. Toimintaa, vakoilua ja hiiviskelyä sekoittavasta *Metal Gear Solid* -sarjasta koottiin taas yhteen pelit *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater* ja *Metal Gear Solid Peace Walker*. Kevään aikana on tulossa myös *Devil May Cry HD Collection*, joka kokoaa yhteen demoninmetsästäjä Dantesta kertovan toimintapelisarjan kolme ensimmäistä peliä.

Säkkipojun parhaat valittiin

LITTLEBIGPLANET-peleissä pelaajat voivat luoda itse huikeita kenttiä. Niitä on kuitenkin jo niin paljon, että massan seasta on vaikea löytää parhaita luomuksia. Onneksi pelintekijät ja yhteisö järjestivät Sackies-kilpailun, jossa etsittiin parhaita *LBP*-kenttiä sellaisissa sarjoissa kuin parhaat välivideot, paras pelattavuus ja paras Move-ohjaimen käyttö. Voittajista voi lukea littlebigplanet.com-sivustolta, ja videoita kentistä voi etsiä YouTubesta avainsanoilla "Sackies 2011".

Jätti-Skylanderit tulossa

SPYRON ja Skylanderien fanit saavat lisää pelattavaa syksyllä, jolloin julkaistaan uusi *Skylanders Giants* -peli. Yhteensä 20 uutta Skylander-hahmoa käsittävän pelin suurin uutuus ovat jätti-Skylanderit, joita on kahdeksan erilaista. Noin kaksi kertaa aiempaa suurempien leluhahmojen sisään on ujutettu valoja, jotka syttyvät, kun patsaat asetetaan portaalialustalle. Pelin mukana markkinoille saadaan myös neljä uutta pientä mutta samalla tavalla valaistua "valo-Skylanderia". Loput kahdeksan hahmoa ovat uusia mutta vanhojen Skylanderien kaltaisia normaalihahmoja.

FORZA MOTORSPORT

● *Forza Motorsport* -pelisarja keskittyy simulaatioon ja yhteisöllisyyteen. Sarjan ensimmäinen osa julkaistiin Xboxilla vuonna 2005, ja kolme seuraavaa osaa on julkaistu Xbox 360:lle. Edellinen peli, *Forza Motorsport 4*, ilmestyi viime syksynä ja on yksi tämän hetken monipuolisimmista autopeleistä.

Pelistä löytyy todella kattava valikoima erilaisia autoja kauppakasseista äärimmäisen nopeisiin ratakilpureihin, ja autoja voi kustomoida monipuolisesti niin uusilla osilla kuin maalauksillakin. Myös ratavalikoima on runsas sisältäen sekä klassisia kilparatoja että kuvitteellisia vuoristopätkiä ja rannikkokaupunkeja. Pitkästä uratilasta löytyy runsaasti erilaisia haasteita ja kilpailuja.

Forza-pelit eivät koskaan ole unohtaneet myöskään sunnuntaikuskeja, sillä mukana on erityisen runsaasti erilaisia ajoapuja ja helpotuksia. Mukana on toki myös toinen ääripää, sillä simulaatioasetuksilla ilman ajoapuja ajaminen on haastavaa ja tarkkaa puuhaa etenkin kaasun ja jarrun käytön suhteen.

Yhteisöllisyys näkyy pelin monipuolisissa verkkotoiminnoissa. Autoja voi ostaa ja myydä pelin sisäisessä huutokaupassa, jossa voi ostaa myös viritysasetuksia, tarroja sekä maalauksia autoonsa. Maalipinnan voi halutessaan suunnitella myös kokonaan itse. Tämän lisäksi palvelussa voi jakaa kuvia ja videoita. Verkossa ajettaviin kisoihin mahtuu maksimissaan 16 pelaajaa, ja asetuksissa on runsaasti säätövaraa. Mukana on myös paljon erilaisia haasteita, joissa voi kilpailla kaverilistan nopeimman kuskin tittelistä vaikkapa *Top Gearin* testiradalta tutuissa haasteissa.

MICROSOFTIN ILMAVEIVI

● Microsoftin aiempi Force Feedback -ratti on jo poistunut myynnistä, mutta yhtiö toi *Forza Motorsport 4:n* yhteydessä myyntiin uuden langattoman Wireless Speed Wheel -ratin, joka näyttää ensivilkaisulta enemmän lelulta kuin peliohjaimelta. Ilmassa heiluteltava ratti on kuitenkin yllättävän tarkka ja tarpeeksi kevyt, jotta sitä jaksaa pyöritellä pidempienkin sessioiden ajan. Hankalia pöytäkiinnityksiä ei tarvita, vaan pelaaminen onnistuu helposti pienessäkin tilassa. Kaasuttaminen ja jarruttaminen onnistuvat ratista löytyvillä liipaisimilla.

TRIALS

● Suomalaisen RedLynx-studion kehittämä *Trials HD* keräsi miljoonamyyntien lisäksi kansainvälistä tunnustusta parhaiden Xbox LIVE -latauspelien listoilla.

Moottoripyörätemppuiluun keskittynyt peli tarjoaa tolkuttomasti pelattavaa erilaisten taitoa ja nopeutta vaativien kisojen muodossa. *Trials HD:ssä* ei kisata perinteiseen tapaan muita kilpailijoita vastaan, vaan pyrkimyksenä on selvittää tiensä hurjien esteratojen läpi maaliin mahdollisimman nopeasti. Alkupään ratojen leppoisa vaikeustaso vaihtuu loppua kohden hampaita kiristelevän haastavaksi, eikä vaikeampien ratojen läpäiseminen ole itsestäänselvyys. Jos temppuilu ei suju, voi mallia ottaa katsomalla uusintoja maailman nopeimpien kisaajien suorituksista.

Normaalien nopeuskisojen lisäksi mukana on myös joukko pelaajan temppuilukykyä testaavia hauskoja erikoiskisoja. Erikoisten sovellusten joukossa on esimerkiksi haaste, jossa pelaajan tulee hinata töyssyistä räjähtäviä pommeja kuljettavaa perävaunua mahdollisimman kauas, sekä mäkihyppykisa, jossa pyrkimyksenä on lennättää kuski mahdollisimman kauas moottoripyörän selästä.

Trials-kisailu ei suinkaan pääty *Trials HD:hen*, vaan uusi *Trials Evolution* tarjoaa entistäkin monipuolisempaa temppuilua. *Evolution* uudistaa vanhaa kaavaa paljon, sillä uudessa pelissä kisaillaan myös muita kilpailijoita vastaan, ja radatkin ovat aiempaa mielikuvituksellisempia. Mukana on myös todella monipuoliset työkalut, joilla voi luoda ratojen lisäksi jopa erilaisia pelimuotoja ja jakaa ne muiden pelaajien kanssa.

PROJECT GOTHAM RACING

● Puhtaan kaahailun sijaan tyylikkääseen ja vauhdikkaaseen kaupunkikisailuun keskittyvät *Project Gotham Racing* -sarjan pelit ovat nyttemmin jo suljetun englantilaisen Bizarre Creationsin käsialaa. Ensimmäiset kaksi sarjan osaa nähtiin vanhalla Xboxilla, ja seuraavat kaksi on julkaistu Xbox 360:lle.

PGR-sarjan pelit ovat tunnettuja tarkasta kaupunkimallinnuksestaan. Kisat käydään aitojen suurkaupunkien, kuten Lontoon, New Yorkin tai Shanghain kaduilla, ja käytössä on pääosin upeita ja nopeita urheiluautoja. Kaupunkien lisäksi mukana on myös muutamia ratoja, kuten legendaarinen Nürburgring. Sarjan toistaiseksi viimeinen, vuonna 2007 ilmestynyt neljäs osa lisäsi sarjaan myös moottoripyörät sekä vaihtuvat säätilat, mikä toi mukavasti vaihtelua aiempiin osiin. Mielenkiintoisena lisänä moottoripyörillä pystyi myös kisaamaan autoja vastaan.

PGR-pelien ajotuntuma on onnistunut sekoitus puhdasta kaahailua ja hiukan realistisempaa ajamista. Tärkeänä osana ajamista on kuitenkin myös tyyli, sillä esimerkiksi upeista sivuluisuista ja ohituksista kerättävät Kudos-pisteet toimivat pelissä rahayksikkönä, jolla ostetaan esimerkiksi uusia autoja.

Verkkopuolella tarjolla on monipuolisesti hauskoja pelimuotoja, kuten Bulldog, jossa yhden pelaajan täytyy osua kaikkiin muihin autoihin mahdollisimman nopeasti avoimessa kaupungissa, sekä perinteinen kissa ja hiiri -jahti. Verkossa pelaaminen onnistuu maksimissaan kahdeksan pelaajan kesken.

Xbox 360
69,95
Pc 49,95
The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition
PRISMA
prisma.fi
RATKAISEVAN EDULLINEN
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
Pc 29,95
39,95
PS3/Xbox 360
Top Gun Hard Lock
44,95
PS3/Xbox 360
Birds of Steel
PRISMA
prisma.fi
RATKAISEVAN EDULLINEN
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
69,95
PS3/Xbox 360
Prototype 2 Radnet Edition
Pc 19,95
24,95
PS3/Xbox 360
Batman: Arkham Asylum Game of the Year Edition
29,95
Wii Cocoto Kart Racer 2 + rattisovitin
PS3/Xbox 360
MUD: FIM Motocross World Championship
59,95
39,95
Wii Ferrari: The Race Experience + Rattisovitin

MODNATION RACERS

Mikroautokisailu *ModNation Racersissa* keskitytään tasoloikkapeli *LittleBigPlanetin* tapaan pelaamiseen, luomiseen ja jakamiseen. Peli erottuukin muista mikroautoilupeleistä juuri monipuolisten muokkausominaisuuksiensa avulla, vaikka ytimessä on monista mikroautoilupeleistä tuttu aseistettu kilvoittelu kilpakumppanien kanssa.

Pelin työkalujen avulla voi kätevästi muokata omia pelihahmojaan ja ajoneuvojaan, mutta ehdottomasti vaikuttavin osuus on äärimmäisen helppokäyttöinen ratatyökalu, jolla voi luoda kokonaan uusia ratoja käytännössä tyhjästä käden käänteessä. Vaikka luominen onnistuu vain muutamissa minuuteissa, ovat mahdollisuudet niin monipuoliset, että yksityiskohtaista säätöä kaipaavat voivat helposti tehdä ajan kanssa vaikuttavia luomuksia. Mikäli puuhastelu ei kiinnosta, voi osaavan pelaajayhteisön tekemää sisältöä ladata helposti pelin kautta.

ModNation Racers kääntyi kannettavaan muotoon kahteenkin otteeseen. Yhdessä PS3-version kanssa PSP-käsikonsolille julkaistu peli säilytti monet alkuperäisen pelin ominaisuuksista, vaikka lopputulos kalpenikin ylivertaisen PS3-version rinnalla. Vita-konsolin julkaisun yhteydessä saapunut uusi *Road Trip* sai niin ikään vaikuttavat ja helppokäyttöiset muokkaustyökalut, mutta monet keskeisistä ominaisuuksista tuntuivat turhankin kiirehdityiltä.

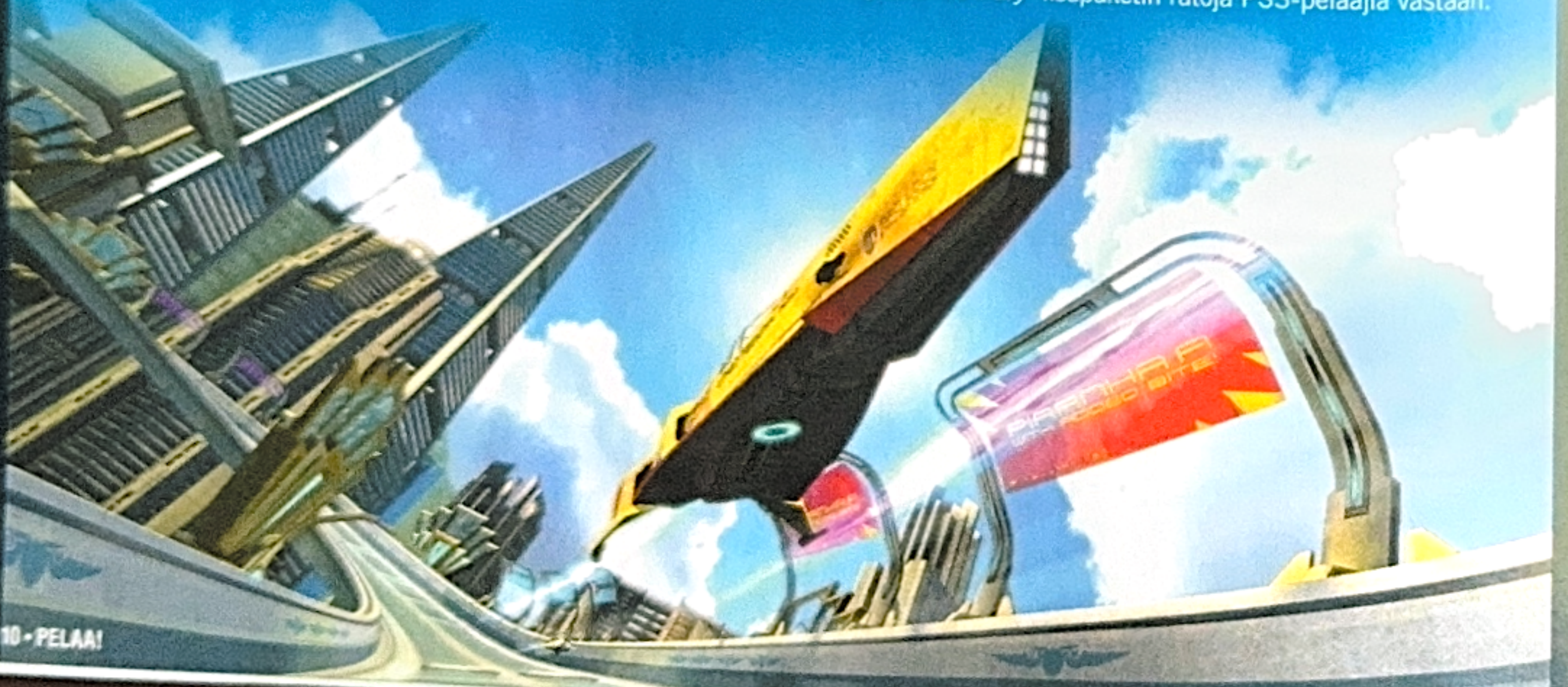
Toistaiseksi *ModNation Racers* -pelit erottuvat edukseen uudempien PlayStation-konsolien valikoimassa, sillä ne ovat lähes ainoita vaihtoehtoehtoja mikroautokilvoittelusta kiinnostuneille pleikkaristeille.

WIPEOUT

Tulevaisuuteen sijoittuvan vauhdikkaan kaahailupelisarjan *WipEoutin* ensimmäinen osa nähtiin jo vuonna 1995 ensimmäisen PlayStationin julkaisupelinä. Pelisarjan uusimmat osat ovat vuonna 2008 PlayStation 3:lle ladattavaksi ilmestynyt *WipEout HD* sekä PlayStation Vitan julkaisupeli *WipEout 2048*. *WipEout HD:lle* on julkaistu myös ladattavaa lisäsisältöä *Fury*-nimeä kantavan massiivisen paketin muodossa. *Fury* on ehdottomasti suositeltava lisäostos, sillä se lisää peliin valtavasti uutta sisältöä ja pelattavaa.

WipEout on tunnettu vauhdistaan, ja ilmassa leijuvat pikakiiturit kulkevatkin toistatuhatta kilometriä tunnissa. Vauhdin lisäksi pelisarjan tunnusmerkkejä ovat tyylikäs elektroninen musiikki sekä mielenkiintoinen futuristinen ratasuunnittelu, joka sisältää runsaasti hyppyreitä, kallistuksia sekä poukkoilevia pintoja. Radalta löytyy myös aseita, joita voi käyttää vastustajien tuhoamiseen, ja mukana on runsaasti erilaisia pelimuotoja pelkän kisaamisen lisäksi. Mukana on myös kattava ja monipuolinen uratila.

Ohjaamisen lisäksi aluksia pitää myös kallistella mutkissa, mikä tuo pelaamiseen mukavasti lisää haastetta. Niinpä kiiturien ohjaaminen vaatiikin pientä opettelua ja voi tuntua aluksi vaikealta. Verkossa kisaaminen onnistuu uusimmissa peleissä kahdeksan pelaajan kesken, ja mielenkiintoisena lisäominaisuutena Vita-version pelaajat voivat pelata *WipEout HD Fury* -lisäpaketin ratoja PS3-pelaajia vastaan.



MOTORSTORM

PlayStation 3:n aikakaudella syntynsä saaneessa *MotorStormissa* on alusta alkaen kaahattu erikoisilla ajoneuvoilla erikoisissa olosuhteissa.

Vuonna 2007 länsimarkkinoilla debytoineessa *MotorStormissa* kilvoitellaan vauhdikkaissa kisoissa Yhdysvalloissa sijaitsevan Monument Valleyn karuilla aavikoilla, ja käytössä on niin moottoripyöriä, ralliautoja kuin rekkojakin. Pelin erikoislaatuisuus huomioitiin jopa *Guinnessin ennätysten kirjassa*, jossa se nimettiin maailman monipuolisimmasta ajoneuvovalikoimastaan.

MotorStorm: Pacific Rift jatkaa pelillisesti samalla tyylillä kuin edeltäjänsäkin, vaikka maisemat ovatkin vaihtuneet aavikosta vehreään, tuliperäiseen saareen. Maisemanvaihdoksen myötä mukaan tullut vesi toimii myös pelillisenä tekijänä, sillä herkästi kuumana käyviä kulkupelejä voi jäähdyttää kurvaamalla vesistön kautta.

Kaupunkiympäristöön *MotorStorm* siirtyi ensimmäistä kertaa viime vuonna ilmestyneessä *Apocalypsessä*, jossa kisapaikan virkaa toimittaa ympäristökatastrofin runtelema kaupunkialue. Vaarallisten olosuhteiden lisäksi kilpailua vaikeuttavat alueella nahistelevat aseistautuneet selviytyjät.

PlayStation Network -latauksena julkaistu *MotorStorm: RC* yhdistelee aikaisemmista peleistä tuttuja maisemia ja radio-ohjattavia ajoneuvoja. PS3:lle ja Vita-käsikonsolille ilmestynyt peli palkitsee molempien konsolien omistajat, sillä pelin saa samalla rahalla ladattua molemmille laitteille. Vaikka varsinaisen verkkomoninpelin puute on harmillista, voi PS3-versiota pelata neljistään samalla konsolilla.

GRAN TURISMO

Gran Turismo 5 oli etukäteen eräs PlayStation 3:n odotetuimmista peleistä. Sen varhaisia vaiheita esiteltiin jo useita vuosia ennen lopullista julkaisua, ja Sony julkaisikin vuonna 2008 lopullista peliä reilusti suppeamman *Gran Turismo 5 Prologuen* lieventämään pelaajien kuumeista odotusta.

PlayStationin suosituimpiin pelisarjoihin lukeutuvan kilpa-ajopelin tuorein versio ilmestyi lopulta vuonna 2010. *Gran Turismo 5* on odotetusti sarjan toistaiseksi kattavin peli, sillä tarjolla on kaikkiaan 71 erilaista ratakokonaisuutta, joilla voi kilvoitella kaikkiaan 1 031 autolla, vaikkakin vain osa autoista on mallinnettu kokonaisuudessaan sisätiloineen. Premium-autot onkin mallinnettu äärimmäisen yksityiskohtaisesti jopa yksittäisiä niittejä myöten.

Pelin ajotuntuma ratakisoissa on hiottu huippuunsa. Etenkin kunnollista rattiohjainta käyttämällä auton ja tien vuorovaikutuksen voi tuntea käsissään, ja vaikeampien kisojen voittaminen vaatii sekä alla hyrräävän metallihirmun että radan tuntemusta.

Tavanomaisen kilpa-ajon ohessa *Gran Turismo 5* tarjoaa myös tukun erikoiskisoja, joissa päästään muun muassa tutustumaan erilaisiin kisatyyleihin tosimaailman kuskien opastamana, kisaamaan ketterillä mikroautoilla sekä johtamaan omia tekoälytovereita tallipäällikön roolissa.

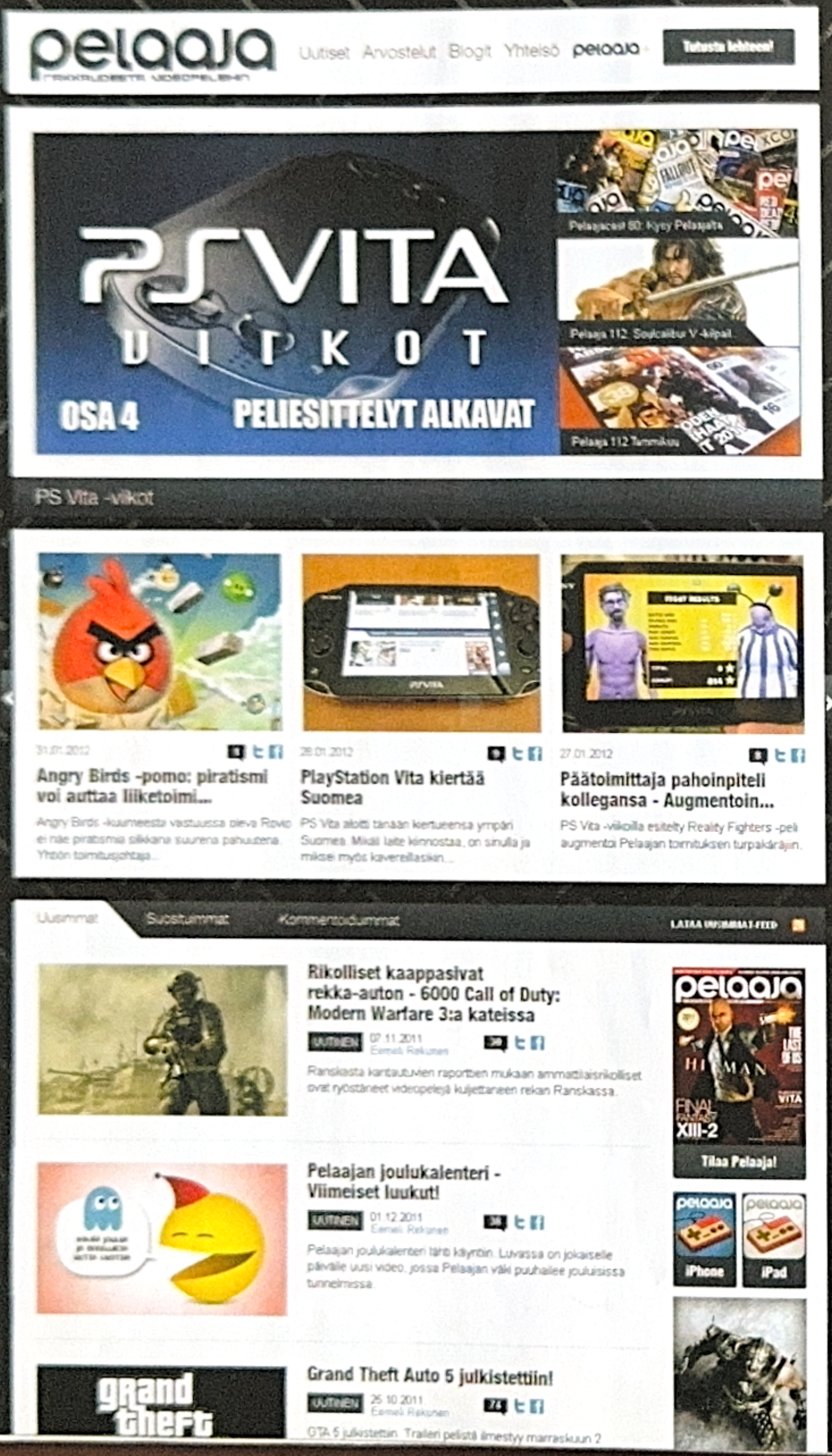
Pelisarja kääntyi ennen viidennen osan ilmestymistä myös PSP:lle. PSP-versio tarjoaa tutun tasokasta kilpa-ajoa, mutta kannettavaan muotoon kääntäminen vaati veronsa, sillä tarjolla ei ole sarjan peleistä tuttua uratilaa tai päivitettäviä osia.

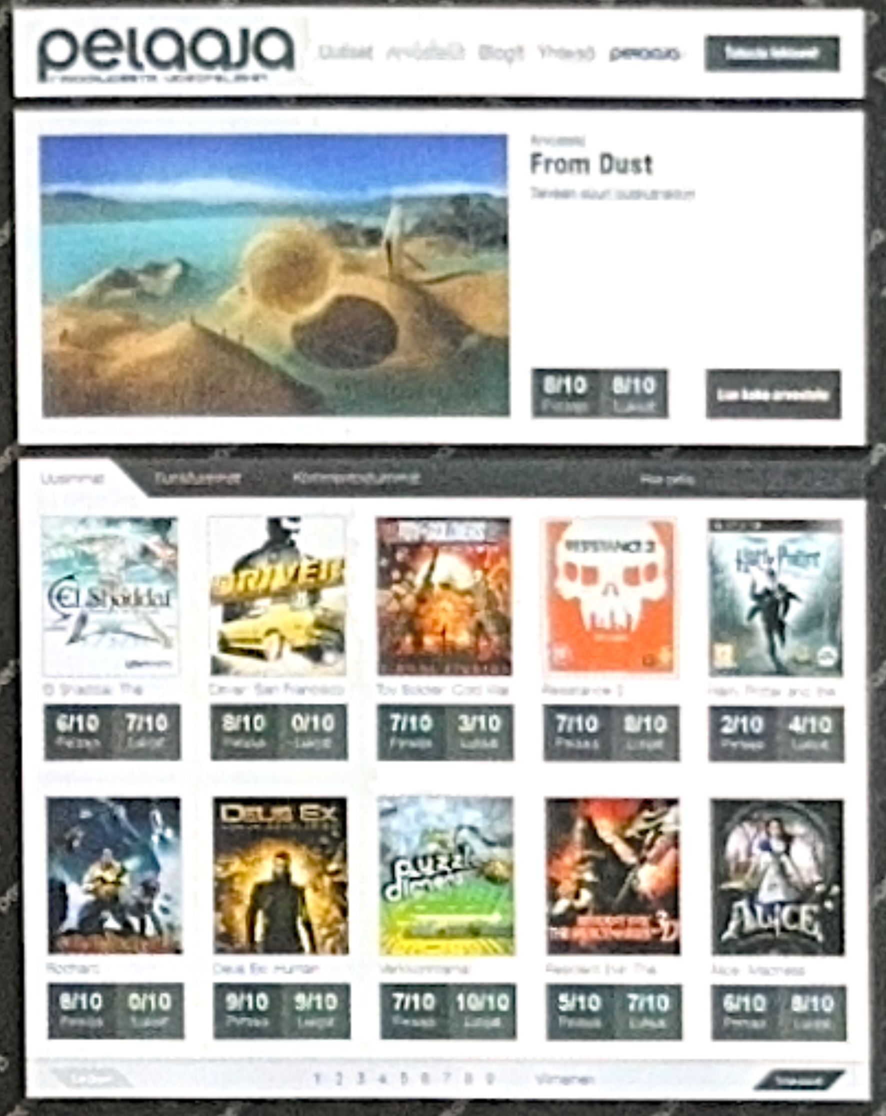
TOSIKUSKEILLE

PlayStation 3:lla ja PC:llä toimivat Logitechin ratit ovat varsin hyviä hinta-laatusuhteeltaan, ja niiden saatavuus on hyvä. Noin sadan euron hintaluokassa yhtiöltä löytyy virallinen *Gran Turismo* -ratti Driving Force GT. Vielä astetta vakavammille kuskeille tarjolla on hiukan laadukkaampi, myös kytkinpolkimen ja erillisen vaihdekepin sisältävä G27 noin 300 euron hintaan.

PELAAJALEHTI.COM

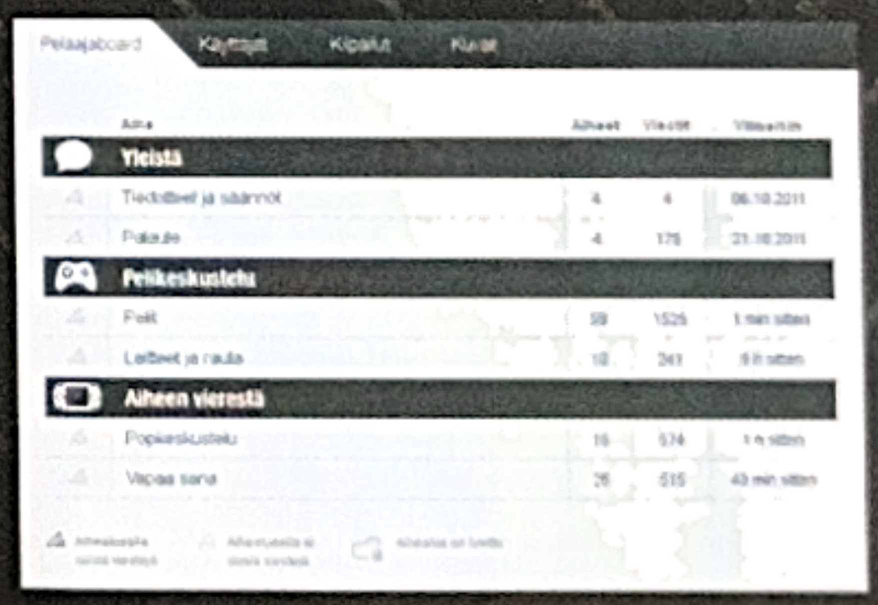
UUSI JA MAHTAVA ULKOASU





Pelaaja-lehden arvostelut

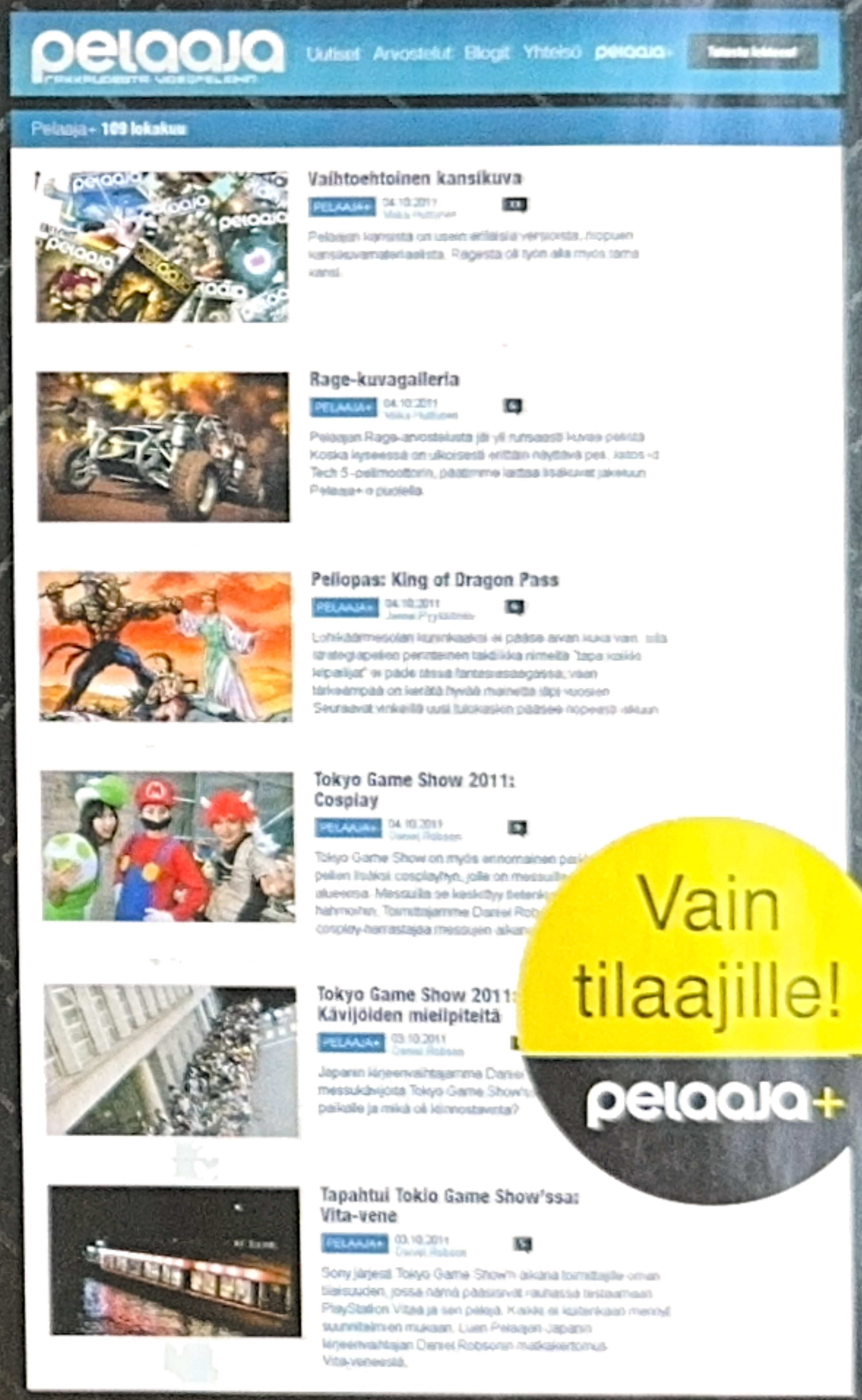
Pelaaja-lehden arvostelut löytyvät myös Pelaajalehti.comista. Käyttäjät pääsevät myös kommentoimaan arvioita ja antamaan pisteitä peleille. Rekisteröityneet tilaajat pääsevät käsiksi tuoreimpiinkin arvioihin. Muille arvostelut päivittyvät 30 päivän viiveellä.



Pelaajaboard

Rekisteröityminen on nyt avoinna kaikille. Kuka tahansa pääsee siis nyt osallistumaan Pelaajaboard-keskusteluihin, kommentoimaan uutisia sekä lukemaan toimituksen blogia.

pelaaja+



Vain tilaajille!
pelaaja+

Rekisteröityneet tilaajat pääsevät Pelaaja+ -alueelle, joka sisältää runsaasti lehden sisältöön liittyvää ekstramateriaalia, muun muassa pelikehittäjien haastatteluista arvostelujen toisiin mielipiteisiin.

NEED FOR SPEED

EA:n *Need for Speed* -pelisarja on yksi monipuolisimmista autopelisarjoista, sillä vuosien varrella sarjan peleissä on nähty puhtaan kaahailun lisäksi esimerkiksi poliiseja karkuun ajamista, simulaatiohenkisempää kisailua ja tarinavetoisempaa toimintaa. Nykyään lähes vuosittain ilmestyvä pelisarja sai alkunsa jo vuonna 1994, kun sarjan ensimmäinen osa ilmestyi 3DO:lle ja pc:lle. Nykysukupolven konsoleille pelejä on ilmestynyt jo huimat kahdeksan kappaletta.

Sarjan uusin osa, viime vuonna ilmestynyt tarinavetoinen *Need for Speed: The Run*, oli varsin suoraviivaista ajamista Amerikan halki. Peliä riivasivat onneton tekoäly, raskas ajotuntuma sekä lyhyt kesto. Vuonna 2010 ilmestynyt *Need for Speed Hot Pursuit* oli paljon *The Runia* onnistuneempi tapaus. *Burnouteistaan* tutun Criterionin kehittämä monipuolinen kaahailu sijoittui avoimeen pelimaailmaan, ja mukana oli jälleen pitkästä aikaa kilpailua poliiseja vastaan.

Näitä ennen Xbox 360:llä, PlayStation 3:lla ja pc:llä on nähty monia muitakin sarjan pelejä, kuten kanjonimaisemissa kisailuun keskittynyt *Carbon*, rata-autoiluun keskittyneet *ProStreet* ja *Shift* sekä tarinavetoinen *Undercover*. Osasta peleistä on julkaistu omat versiot myös Wiille ja käsikonsoleille.

Viime vuonna kauppoihin ilmestyi myös jatko-osa *Need for Speed Shiftille*. Kakkososa pudotti nimestään *NFS*-etuliitteen, ja se keskittyykin enemmän kilpailuhenkiseen ajamiseen radoilla puhtaan kaahauksen sijaan. 16 auton kilpailuissa riittää tunnelmaa, ja aggressiivinen tekoäly tarjoaa kunnon vastuksen.

DIRT

Colin McRaen nimeä kantaneista rallipeleistä kehkeytyneessä *Dirt*-sarjassa ajotuntumalla ei tavoitella todentuntuisuutta, vaan keskipisteessä on hauskanpito tyylillä. *Dirt* ei ole vakavimpien rallifanien mieleen, mutta nopeatempoisesta toiminnasta on vaikeaa olla pitämättä.

Ensimmäisen *Dirtin* verkkopelipuutteet paikattiin toisessa osassa, ja viime vuonna ilmestynyt *Dirt 3* laajensi toimivaa kaavaa. Uudet temppukisat kiteyttävät hyvin sarjan olemuksen, sillä ne ovat liioiteltuja, näyttäviä ja hauskoja.

BLUR

Vauhdikas *Blur* on yllättävä yhdistelmä. Se sisältää tukun oikeita autoja ja tosimaailmaan perustuvia ratoja, mutta kisoissa ei suinkaan tyydytä vain ajamaan kilpaa, sillä vastustajat voi pitää kurissa mielikuvituksellisten erikoisvoimien turvin.

Blur on parhaimmillaan kaverien kanssa. Tiivistempoista peliä voikin pelata nelistään saman ruudun ääressä tai verkon välityksellä jopa 20 kilpailijan voimin. Yksinpelinä Blur ei ole mestariteos, mutta ihmisvastusten kanssa se tarjoaa niin hauskoja kuin jännittäviäkin hetkiä.

F1

Formula 1 -pelit olivat pitkään paitsiossa, kun virallisen lisenssin omistanut Sony ei julkaissut kuin yhden F1-pelin vuonna 2005. Muutama vuosi sitten lisenssi siirtyi autopeleistään tunnetulle Codemastersille, ja nyt F1-peleistä on päästy taas nauttimaan pienen tauon jälkeen lähes kaikilla alustoilla. Viime vuonna ilmestynyt *F1 2011* on laadukkaasti toteutettu formulapeli, jossa on autenttinen kisatunnelma ja mainio vauhdin tuntu. Verkossa pääsee kisaamaan 16 pelaajan kesken. *F1 2011* julkaistiin juuri myös tuoreelle PlayStation Vita -käsikonsolille.

RIDGE RACER

Massiivisista sivuluisuistaan ja arcadekaahailustaan tunnettu, japanilaisen Namcon pääosin tekemä *Ridge Racer* -autopelisarja on ehtinyt kunnioitettavaan ikään, sillä sarjan ensimmäinen konsolipeli julkaistiin jo vuonna 1995. Nykyisen konsolisukupolven laitteilla on nähty sarjan kolme uusinta osaa, *Ridge Racer 6* ja *7* sekä *Unbounded*, josta voit lukea lisää tästä lehdestä. Kaksi aiempaa osaa ovat olleet arcadekaahailua puhtaimmillaan ja perinteisimmillään.

WRC

Rallikansa joutui viime vuosikymmenellä odottamaan vuosia virallista WRC-peliä, jota tarjottiin lopulta vuonna 2010 *WRC FIA World Rally Championshipin* ja seuraavana vuonna julkaistun jatkon muodossa. *WRC*-pelit tarjoavat sekä tosielämään pohjautuvat ralliautot että kisat, joten peleissä päästään kurvailemaan myös suomalaisten kuusikkojen katveessa, vaikka erikoiskokeet ovatkin kuvitteellisia.

Ajotuntuma peleissä ei yllä alan kärkeen saakka, mutta virallista rallia kaipaavalle *WRC*-pelit ovat ainoa tuore vaihtoehto.

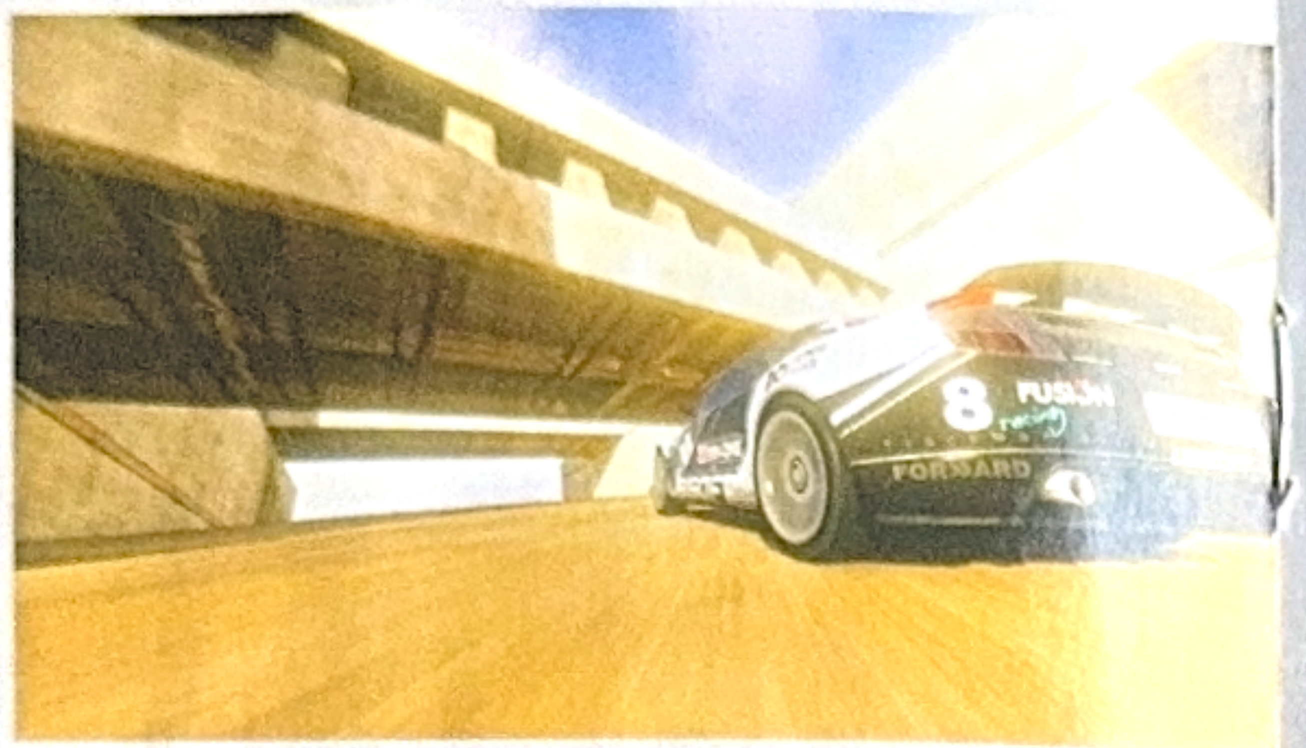
TEST DRIVE UNLIMITED

Pitkäikäisimpiin autopelisarjoihin kuuluvan *Test Driven* viimeisimmät osat tarjoavat roppakaupalla tosimaailmaan perustuvaa avaraa maastoa, upeita autoja ja etuoikeutettua elämäntyyliä.

Unlimited-pelit päästävät pelaajan tutkimaan vapaasti pelialueina toimivia saaria. Molemmat pelit yhdistävät moninpelin saumattomasti yksinpeliosuuteen, ja muita pelaajia voi tavata ajelemassa teillä, vaikka verkkopeliseuraa ei hakisikaan. Menestyksen myötä peleissä voi hankkia paitsi uusia autoja, myös asusteita ja asuntojakin.

RFACTOR

● Vakavahenkiset autosimulaattorit löytyvät pääosin pc:ltä. Vuonna 2005 julkaistu *rFactor* on edelleen voimissaan, kiitos aktiivisen pelaaja- ja modaajayhteisön, joka on luonut peliin valtavasti uutta sisältöä. Pelkästään Suomesta löytyy edelleen useita aktiivisia *rFactor*-pelaajayhteisöjä, joissa kilpaillaan verkossa erinäisissä liigoissa ja turnauksissa. Pelin fysiikkamoottori on äärimmäisen monipuolinen, mikä mahdollistaa monien erityyppisten autojen mallintamisen peliin.



VAIN AIRBAG PUUTTUU

● Jos pelaamiseen kaipaa lisää autenttisuutta ja on valmis lisäinvestointeihin, myynnissä on erilaisia pelituoleja, joihin ratin ja polkimet saa kiinni kätevästi. Kunnon tuolilla pelaamiseen saa huomattavasti lisäfiilistä, ja oikeassa asennossa ajaminen tuntuu aidolta asialta. Erilaisia tuoleja löytyy markkinoilta runsaasti, ja niiden hinnat alkavat noin sadasta eurosta. Ennen tuolin ostamista kannattaa kuitenkin varmistaa sen yhteensopivuus oman ratin kanssa.

TRACKMANIA

● Verkkopeli-ilmiö *Trackmania* on saanut vuonna 2003 ilmestyneen ensimmäisen pelin jälkeen lukuisia jatko-osia, mutta ei oikeastaan yhtään suoranaista kilpailijaa.

Trackmaniat erottuvat autoilupelien joukosta ennen kaikkea mielenkiintoisen pelimekaniikkansa vuoksi. Pääasiassa peleissä kilpaillaan muita kuljettajia vastaan aika-ajoissa, joissa pelaajat voivat aloittaa uuden yrityksen alusta milloin tahansa, kunhan kisassa on aikaa jäljellä. Kanssakilpailijoiden suorituksia voi seurata haamuautojen muodossa, mutta yhteentörmäyksiä ei synny, vaan pelaaja on koko ajan radalla yksin. Pelit lähentelevät jopa pulmanratkaisua, sillä jokaisella radalla on omat ongelmakohtansa, joiden ratkaiseminen tarjoaa mahdollisuuden yltää huippuaikaan.

Pelisarjan lukuisia osia yhdistää pelimekaniikan lisäksi mahdollisuus muokata omia ratojaan monipuolisilla ratatyökaluilla. Pelit sisältävätkin periaatteessa loputtomasti pelattavaa, sillä pelaajayhteisön luomia kilpakenttiä on ladattavissa ilmaiseksi tuhansittain.

Teknisten uudistusten lisäksi *Trackmanian* uudemmat versiot ovat tarjonneet myös uusia ominaisuuksia erilaisten peliympäristöjen ja uusien yhteisöominaisuuksien muodossa. Sarjasta kiinnostuneiden kannattaa kokeilla pc:lle saatavilla olevaa *Trackmania Nations Foreveriä*, joka on saatavilla ilmaiseksi.

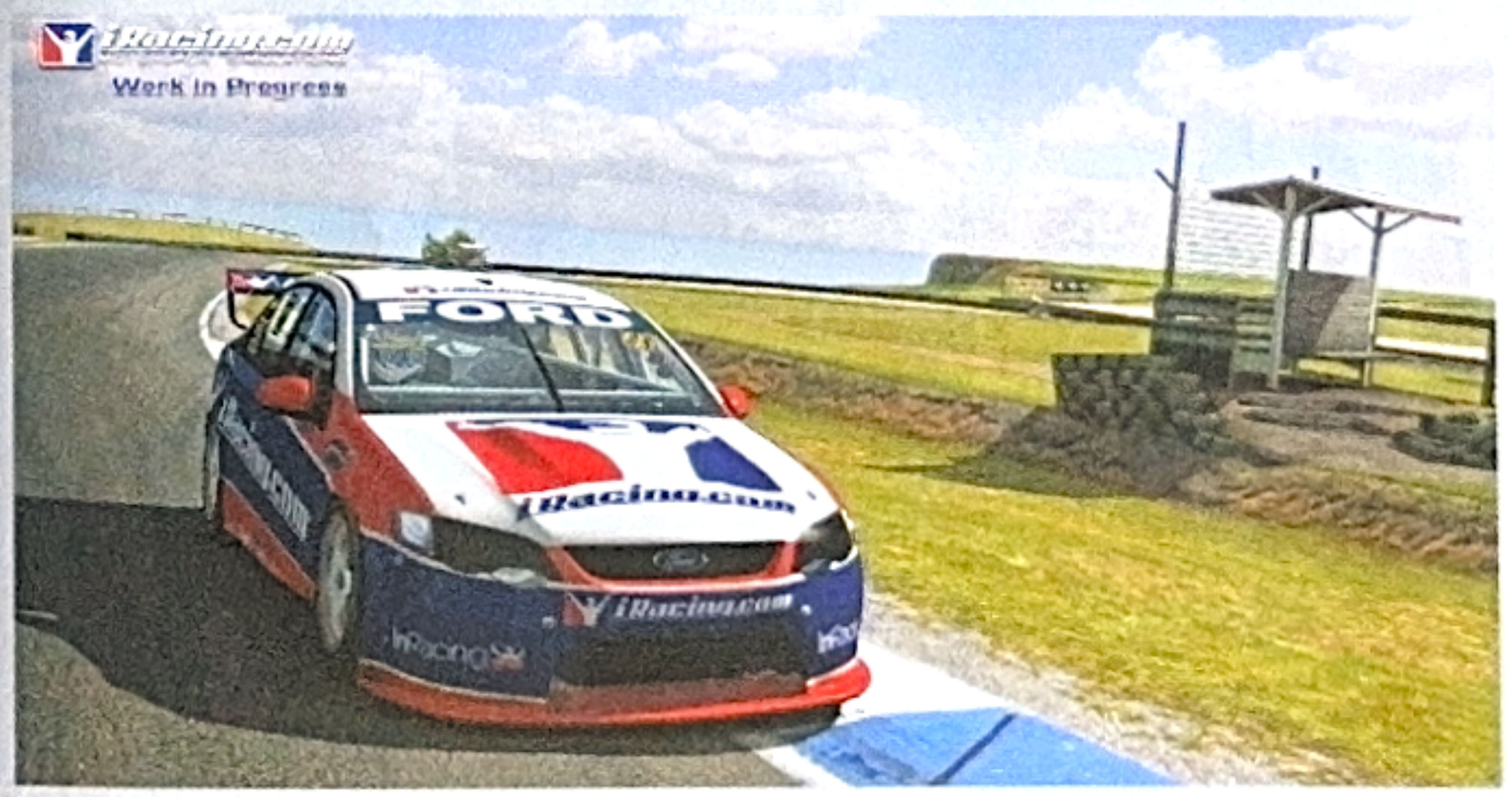
Trackmaniaa on saatavilla myös Nintendon DS- ja Wii-konsoleille. Konsoliversiot tarjoavat ytimeltään samanlaisen pelikokemuksen ratatyökaluineen, mutta konsoleille sopivaan muottiin käännettynä.

FLATOUT

● Kotimaisen Bugbearin *Flatout*-pelisarja keskittyy puhtaasti romuralliin ja hauskanpitoon. Sarjan ensimmäinen osa julkaistiin pc:lle ja edellisen sukupolven konsoleille vuonna 2004. Vuonna 2006 ilmestyneestä kakkososasta on julkaistu myös uusintaversiot *Flatout: Ultimate Carnage* Xbox 360:lle ja pc:lle sekä *Flatout: Head On* PSP:lle. Harmittavasti pelisarjan oikeudet eivät ole enää Bugbearin käsissä, ja niinpä viime syksynä nähtiin epätoivoinen rahastusyritys pelisarjan nimellä aivan luokattoman *Flatout 3:n* muodossa.

Suurin osa kisoista ajetaan metsäisissä maisemissa, ja romurallin hengessä autot ja ympäristöstä löytyvät esineet tuhoutuvat näyttävästi. Jokamiesluokan nuhjuisilla autoilla ajettavien kisojen lisäksi uusimmissa osissa mukaan on tuotu myös kaupunkimaisemissa ajettavia kisoja hiukan nopeammilla autoilla, mikä tuo peliin vähän lisää vaihtelua. Vaikka tekoälykuskeista saakin kunnon vastuksen, *Flatout* on hauskimmillaan verkossa kavereiden kesken pelattaessa. Tällöin kisailu muuttuu nopeasti melko aggressiiviseksi ja pelti rytisee. Verkossa pelaaminen onnistuu maksimissaan kahdeksan pelaajan kesken.

Mukana on pelkän kisailun lisäksi myös pääosin autojen romuttamiseen keskittyviä pelimuotoja, kuten Demolition Derby, sekä hauskoja minipelejä, joissa keskitytään pääasiassa lennättämään kuskia ilmojen halki räsynukkefysiikan avulla. Minipelien joukosta löytyvät esimerkiksi mäkihyppy sekä korkeushyppy.



IRACING

● *RFactorin* haastajana on kuukausimaksullinen *iRacing*, joka nojaa vahvasti pelin omaan yhteisöön. Kilpailuja, liigoja ja turnauksia on verkossa käynnissä jatkuvasti, ja pelaajia riittää runsaasti. Kilpailu on kovaa, sillä joissain turnauksissa on myös rahapalkintoja ja esimerkiksi jotkut Indy-sarjan kuskit käyttävät peliä harjoittelun apuna. Auto- ja ratavalikoima ei ole aivan yhtä kattava kuin *rFactorissa*, mutta lisäsisältöä julkaistaan jatkuvasti.

PROJECT CARS

● *Shift*-peleistään tunnettu Slightly Mad Studios kehittää pc:lle näillä näkymin vuonna 2013 ilmestyvää kunnianhimoista simulaattoria, *Project Carsia*, joka päästää pelaajat mukaan myös pelin kehitykseen. Projektiin voi osallistua joko ilmoittautumalla kehittäjäksi tai tukemalla muiden tekemää kehitystä rahallisesti, jolloin pääsee mukaan testaamaan peliä aikaisessa vaiheessa ja antamaan siitä palautetta. Projekti on kerännyt tässä vaiheessa pelaajilta jo yli puoli miljoonaa euroa.

MARIO KART

Nintendon *Mario Kart* -pelisarjan ensimmäinen osa julkaistiin Super Nintendolle jo vuonna 1992. Peleissä kisaillaan mikroautoilla yhtiön muista peleistä tutuilla hahmoilla. Nintendo-teema näkyy myös radoissa, jotka ovat yleensä jonkun pelin teemaan sopivia. Radoilta löytyy myös aseita, mikä tekee kilpailusta hiukan toiminnallisempaa. Pelaaminen on kuitenkin helposti lähestyttävää ja ennen kaikkea hauskaa kisailua.

Sarjan pelejä on nähty lähes jokaisella Nintendon laitteella SNESin jälkeen. Nykyisistä laitteista Nintendo DS:n *Mario Kart* ilmestyi vuonna 2005 ja on edelleen yksi sarjan onnistuneimmista peleistä. Mukana on monipuolisesti niin uusia ratoja kuin vanhoja tuttujakin sarjan aiemmista osista. Se sisälsi myös ensimmäistä kertaa mahdollisuuden pelata verkossa maksimissaan neljän pelaajan kesken. Lähiverkossa pelattaessa mukaan mahtuu kuitenkin kahdeksan pelaajaa, jolloin kilpailuista tulee melkoisen tiukkoja.

Vuonna 2008 ilmestynyt *Mario Kart Wii* sisältää mahdollisuuden pelata myös itse luoduilla Mii-hahmoilla. Pelistä löytyy lisäksi runsaasti uusia hahmoja hiukan tuoreemmista Nintendo-peleistä. Jokaisella hahmolla on tällä kertaa useisiin painoluokkiin jaettuja erilaisia ajoneuvoja, ja mukana on myös moottoripyöriä. Verkkopuolella pelaaminen onnistuu maksimissaan 12 pelaajan kesken.

Sarjan tuorein peli kantaa nimeä *Mario Kart 7*, ja se ilmestyi Nintendon 3DS-käsikonsolille viime vuoden loppupuolella. Autoja voi nyt muokata erilaisilla osilla, ja uusina ominaisuuksina liidokeilla varustetuilla autoilla voi leijailla ilmassa ja ajaa veden alla. Verkossa pääsee kisailemaan kahdeksan pelaajan kesken.

Mario Kartit ovat parhaimmillaan moninpeleinä, joko samalla koneella pelattaessa tai nykyään myös verkossa. Radoilta löytyvät aseet takaavat, että kilpailu pysyy tiukkana aivan viime metreille saakka, ja ylivoimaisia voittoja nähdään äärimmäisen harvoin. Niinpä pelaaminen on viihdyttävää ja varmasti hauskaa pelaajan taitotasosta riippumatta.

MARIO-RATTI ON VOITTAJA

Wiin lisähärpäkkeiden parhaasta päästä on Wii Wheel -ratti, jonka voi ostaa erikseenkin noin parinkymmenen euron hintaan. Se on kestävä ja luotettava, koska se on periaatteessa vain ratinmuotoinen kuori, jonka sisään Wii-ohjainpalikka upotetaan. Ajotarkkuuttahan se ei ehkä lisää, mutta ajotunnelma paranee ratilla ainakin kolminkertaiseksi.

PUHALLETTAVA FORMULA

Wiin oma ajotuoli on formulan muotoinen puhallettava auto. Se on suunniteltu tietenkin erityisesti lapsikuskit mielessä pitäen, mutta testiauto ei räjähtänyt aikuisenkaan istuessa. Wii Inflatable Racing Kart -nimellä tunnetun auton kanssa ei käytetä Wiin irtorattia, vaan kojelaudassa on kiinni auton oma ohjauspyörä. Suomalaisissa pelikaupoissa sitä on myyty noin 50 euron hintaan.

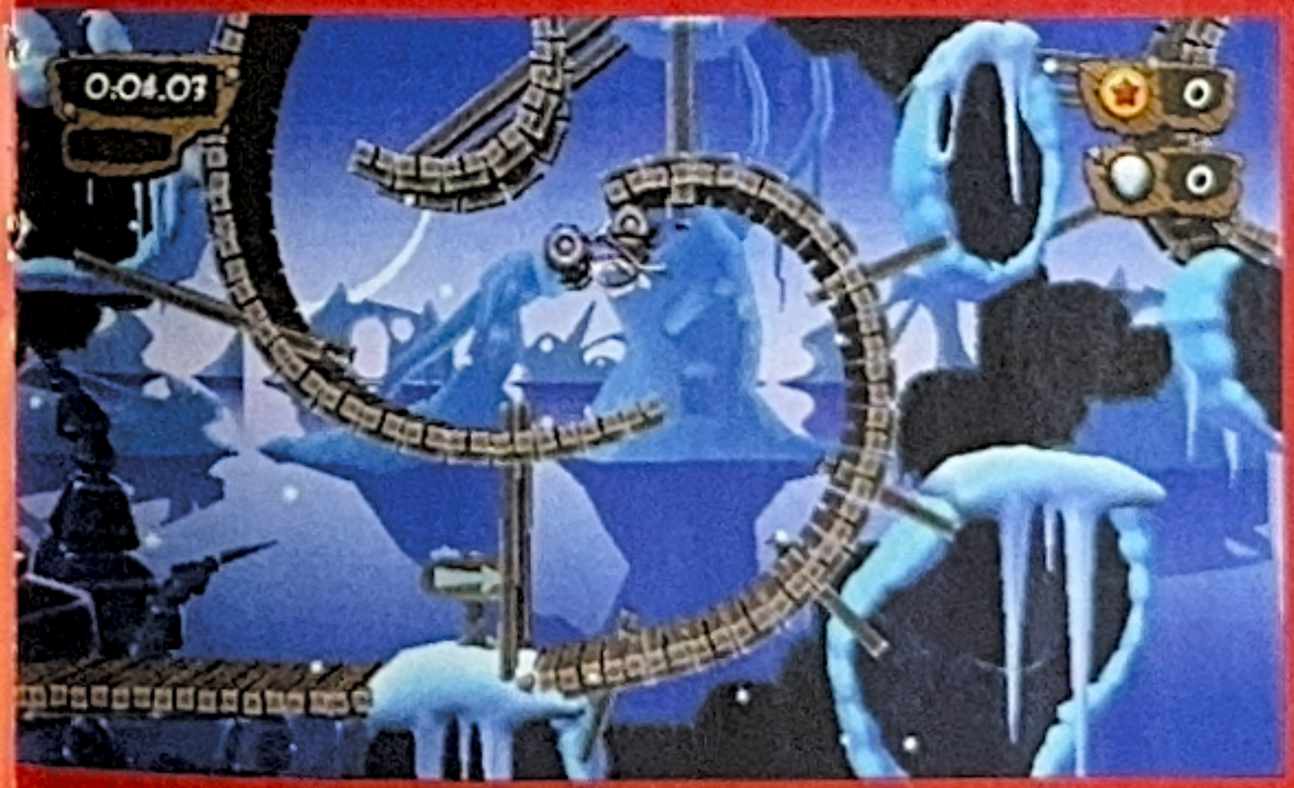
MOTOHEROZ

Wiin kaahailuista jää helposti huomaamatta hieno kotimainen *MotoHeroz*, sillä se julkaistiin Wiin omassa latauskaupassa, jonka Nintendo tuntuu itsekin unohtaneen. Sitä ei kuitenkaan kannata ohittaa, sillä *MotoHeroz* on koko koneen viihdyttävimpiä ajopelejä varsinkin kaveriseurassa ja yksi koko latauskaupan ylivoimaisesti parhaista peleistä.

MotoHerozissa ohjataan sivulta kuvattuja autoja villisti kumpuilevilla radoilla, joissa ei voi koskaan tietää etukäteen, mitä radalla on luvassa – paitsi järjettömiä hyppyreitä tietenkin. Maaliviivakaan ei ole viiva vaan maalipallo, joka saattaa lennellä ilmojen halki. Haasteena on myös esimerkiksi munakorin kuljetusta auton katolla.

Paras hupi irtoaa kuitenkin neljän pelaajan mittelöissä, joissa koetaan jatkuvasti törkeitä temppuja, ohituksia katon kautta ja älyttömiä läheltä piti -tilanteita.

Jos kotoa ei löydy Wiitä, hieman erilainen versio *MotoHerozista* on saatavissa myös iPhonelle ja iPadille.



EXCITE-SARJA

Kaikki eivät ehkä enää muista, että Nintendolla on ollut *Mario Kartin* ohessa oma perinteinen ajosarjansa jo vuodesta 1984 lähtien. Silloin ensimmäisellä Nintendo-konsolilla nähtiin moottoripyöräily *ExciteBike*, jota monet muistelevat edelleen lämpimästi. Eikä sitä tarvitse ainoastaan muistella, sillä siihen pohjautuva mutta nykypäivään uusittu versio *ExciteBike: World Rally* on saatavissa Wiin WiiWare-latauskaupasta.

Lisää *Excite*-sarjan vauhdikasta menoa on saatavilla myös kauppojen hyllyiltä. Wiin ensimmäisiin julkaistuihin peleihin kuuluu *Excite Truck*, jossa ajetaan hurjaa stunttirallia nelivetomaastureilla. Tässäkin pelissä näkyy ensimmäisen *ExciteBiken* vaikutus siinä, että radoissa on järjettömiä korkeuseroja ja hyppyreitä ja vauhdin lisäksi pitää tarkkailla auton ylikuumentumista.

Vuonna 2009 saatiin *Excite Truckille* taas Wii-jatkoa pelissä *ExciteBots*, jossa ajetaan kummallisilla eläinten muotoisten robottien ja ajoneuvojen välimuodoilla. Ajamisen ohessa tarjoillaan kaikenlaisia naurettavia temppuja ja yllätyksiä, ja meno on selkeästi villimpää kuin *Excite Truckissa*. Mukana on esimerkiksi pokerikisa, jossa maaliin pääsemisen lisäksi on keräiltävä radalle ripotelluista korteista mahdollisimman hyvä pokerikäsi.

ARVOSTELUASTEIKKO

- PARAS
- LOISTAVA
- HYVÄ
- HEIKKO
- SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

ONLINE · KIROILU · KAUHU · VÄKIVALTA · SYRJINTÄ · SEKSI · HUUMEET · UHKAPELIT

SATA KUSKIA, SATA SYYTÄ PELATA

Kaahaaminen on kivaa. Kun mennään hallinnan äärirajoilla, tuntuu että aika hidastuu ja mieli terävöityy. Ja kun tapahtunutta muistelee jälkikäteen, miettii vain kuka ihmeessä ratin takana oli, kun esteiden läpi pujoteltiin.

Tosielämässä kaahaamisella on tietysti ikävät varjopuolensa. Omatunto ei koskaan antaisi anteeksi, jos kolaroisi ja tappaisi jonkun. Yhtä vähän anteeksiantoa kannattaa odottaa poliisilta ja tuomioistuimelta. Olen oppinut pitämään kaasujalkani kurissa, koska kaahaaminen on myös kutakuinkin tyhmin asia, mitä oikealla autolla voi tehdä.

Olen oppinut pitämään kaasujalkani kurissa.

Siksi minä pelaan videopelejä. Henkeäsalpaava tunne hallinnan rajoista ja reaktioiden varassa menemisestä löytyy niistäkin, eikä varjopuolena ole kuin ajoittain rikkoutuvat ohjaimet, kun kaarre meneekin pitkäksi ja hermot pettävät.

Yritin selittää kaahaamisinnostustani toiselle *Gran Turismo 5* -fanaatikolle, mutta yhtä hyvin olisin voinut puhua hepreaa. Hänelle *Gran Turismo 5* oli insinöörityötä: autojen säädöt piti saada kohdilleen ja kierros toisensa jälkeen palattiin varikolle säätämään akselivälejä ja rengaskulmia. Ajamista harrastettiin siinä sivussa.

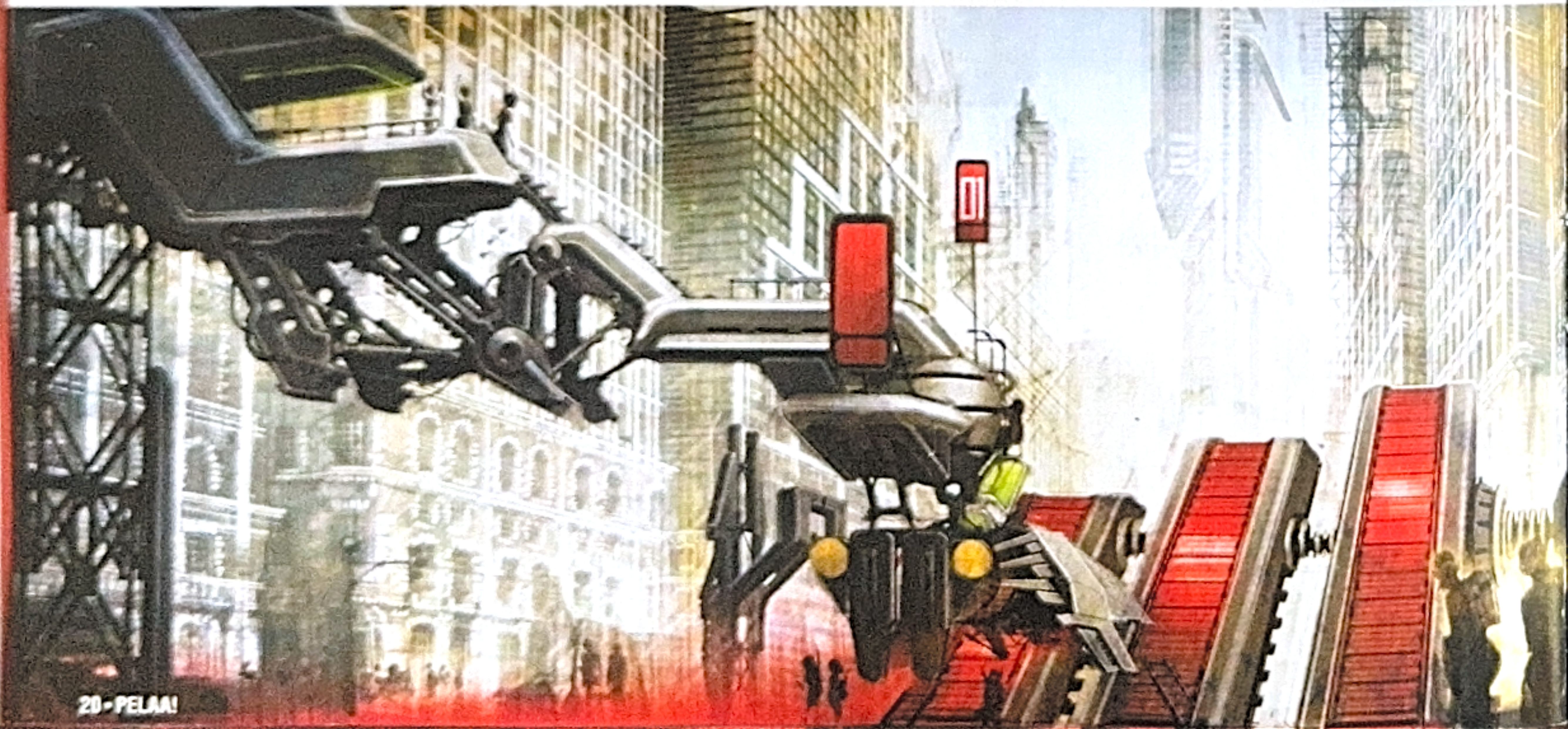
Itse taas nautin eniten kilvanajosta. Riski ja palkinto kulkevat käsi kädessä, kun radalla syntyy kunnon kaksintaistelu. Puristaako kaiken irti omasta suorituksestaan vai luottaako, että kaveri tekee virheen? Ohituspaikan kyttääminen tai ajolinjan puolustaminen tuo kaahaamiseen aivan oman mausteensa.

Sittemmin olen ymmärtänyt, että vauhtipelejä todella pelataan tuhannesta eri syystä. Kun asiaa alettiin pohtia nettifoorumilla, tarinoita löytyi yhtä paljon kuin pelaajiakin. Yhdelle kaikki lähti autoista: harvinaisuuksien keräily autotalliin ja Enzo Ferrarilla "ajamisen" kokemus olivat tärkeintä. Toisen aika kului radan tai varikolla säätämisen sijaan valokuvaamalla autoja pelin Photo-tilassa.

Tästä rohkaistuneena olen myös päättänyt kokeilla, miltä pelit tuntuvat jonkun toisen kuskin näkökulmasta. Nopean kisan sijaan lataankin kokonaisen kisaviikonlopun säätöineen ja aika-ajoineen tai pysähdyn ottamaan valokuvaa Ferrarista auringonlaskua vasten. Sen ansiosta olen viisastunut. Kaahaaminen on kyllä kivaa, mutta vauhtipelit ovat myös paljon enemmän.

-"STIGU"

Kirjoittaja vanha pelimies, joka muistelee yhä PlayStationin vanhaa Colin McRae -rallia kaikkien aikojen parhaana ajopelinä.



SIVULUISUJA SUOMALAISEEN TYYLIIN

Suomalainen Bugbear tunnetaan *Flatout*-peleistään, mutta nyt yhtiö on päässyt legendaarisen japanilaisen autopelisarja *Ridge Racerin* kimppuun. Lopputuloksena syntynyt *Ridge Racer: Unbounded* onkin suhteellisen onnistunut sekoitus molempien pelisarjojen parhaista puolista.

Massiiviset sivuluisut sekä vauhdikkuus ovat tuttuja aiemmista *Ridge Racereista*, mutta nyt pelisarjaan on sekoitettu tuhoutuvia ympäristöjä sekä *Flatoutien* tyylinen raskas ajotuntuma. Tyyliltään peli on edelleen toimivaa ja puhdasta arcadekaahailua, mutta iso paino on myös vastustajien ja ympäristön tuhoamisessa nitron avulla. Nitroa voi kerätä sivuluisuista ja vastustajien perässä ajamisesta sekä suorittamalla haasteita kisojen aikana.

Unboundedin kilpailut käydään Shatter Bayn kuvitteellisessa suurkaupungissa, johon on haettu vaikutteita monista Yhdysvaltojen metropoleista. Kaupunki on jaettu useaan eri kaupunginosaan, joista jokainen eroaa visuaaliselta tyyliltään hiukan toisista. Mukana on niin nuhjuisempaa laitakaupunkia kuin pilvenpiirtäjien hallitsemaa ydinkeskustaakin. Itse ratoihin olisi kuitenkin toivonut enemmän vaihtelua, sillä nyt samat suoranpätkät ja mutkat tuntuvat toistuvan monessa kisassa. Myöskään pelimuotojen osalta tarjonta ei ole uratilassa järin monipuolinen. Peruskisailusta on pari variaatiota, joissa ainoana erona on se, ettei toisessa voi tuhota vastustajien autoja. Näiden lisäksi mukana on ainoastaan kelloa vastaan ajamista, driftausta sekä yksi vastustajien romuttamiseen keskittyvä pelimuoto.

Unbounded on yllättävänkin haastava peli. Tekoälyn ohjaamat viholliskuskit ovat todella nopeita eivätkä anna pelaajalle yhtään armoa, vaan törmäävät surutta päin, jos niillä on siihen mahdollisuus. Uratilassa etenemiseksi pelaajan täytyy sijoittautua kisoissa kolmen parhaan joukkoon, jonne on todella vaikeaa nousta peräpäästä. Niinpä pienetkin virheet kostautuvat helposti ja aiheuttavat runsaasti uusintayrityksiä. Tämä on paikoitellen turhauttavaa, etenkin kun tekoälykuskit tuntuvat keräävän nitroa hiukan pelaajaa nopeammin. Välillä tuntuu myös siltä, että kisoissa pärjäämiseen vaaditaan ajotaidon sijaan pelkkää nitrojen nopeaa keräämistä sekä niiden käytön täydellistä ajoittamista vastustajien romuttamiseen.

Mielenkiintoisena lisänä pelistä löytyy rataeditori, mikä takaa sen, että pelattava ei ihan heti lopu kesken. Luotuja ratoja voi lisätä omaan kaupunkiinsa, jonka voi myös jakaa verkossa muille pelaajille. Yksinkertaisimmillaan rataeditorissa vain asetellaan yksinpelistä avattavia ratapalikoita mieleiseen järjestykseen, mutta mukana on myös mahdollisuus tarkempaan säätämiseen yksittäisten esineiden lisäämisen muodossa. Verkkopuolella kisaillaan joko Shatter Bayssä tai pelaajien luomissa kaupungeissa maksimissaan kahdeksan pelaajan kesken, mutta käytössä olevia asetuksia ei voi kovinkaan monipuolisesti muokata.

Ridge Racer: Unbounded on hiukan ristiriitainen tapaus. Itse kisaaminen on hyvin toteutettua ja näyttävää, mutta uratilaan olisi kaivannut lisää monipuolisuutta ja mahdollisuutta hiukan helpompaan vaikeustasoon.

-MATIAS KAINULAINEN

RIDGE RACER: UNBOUNDED
☆☆☆

\+ Näyttävää ja toimivaa kisailua, monipuolinen rataeditori

– Korkea vaikeustaso, hiukan tylsä uratila

3 **ELINIKÄ:** Pitkä
PELIKONEET: PlayStation 3, pc, Xbox 360

PIKACHU JA YSTÄVÄT

Taskuhirviöiden fanit tietävät jo taatusti, että virallisen *Pokémon*-pelisarjan uudet osat ovat lähes poikkeuksetta huippupelejä, mutta kaikenkarvaiset lisäseikkailut eivät koskaan yllä samaan. Tämä pätee myös toiseen seikkailuun *Pokémon*-huvipuisto *PokéParkissa*. Se on söpö, kiva ja todella yksinkertainen peli nuorimmille *Poké*-pelaajille, ja siinä se.

Sähköhiiri Pikachu palaa jälleen leikkimään *Poké*-puistoon etsimään uusia ystäviä, mutta pelissä on varsinainen juonikin. Ilkeämmät pokémonit kaappaavat vierailijoita kummalliseen rinnakkaisulottuvuuteen, Toivepuistoon, jossa pidetään kivaa ikuisesti vaikka pakolla. Tällaisen pulman voi ratkoa vain keräämällä mahdollisimman paljon uusia *Poké*-kavereita.

Pelissä tutustutaan tarkemmin uusimpien *Pokémon*-pelien eli *Pokémon Blackin* ja *Pokémon Whiten* olioihin. Suurin osa on vain sivuhahmoja, mutta näiden pelien aloitushirviöt Snivy, Tepig ja Oshawott pääsevät pelattaviksi hahmoiksi Pikachun ohessa. Kovin monipuolista meno ei silti ole, vaan suurin osa peleistä tapellaan hyvässä hengessä toisten olioiden kanssa tai pelataan hippaa, sillä pokémonit eivät ystävysty ilman haasteita. Välillä koetetaan yksinkertaisia minipelejä.

Helppo ja yksinkertainen *PokéPark 2* voi tuntua turhankin lapselliselta, mutta se on eittämättä iloinen ja aurinkoinen peli, joka korostaa ystävyyden merkitystä. Ihan kelpo pelattavaa *Poké*-pelaajien nuorelle polvelle siis.

-JANNE PYYKKÖNEN

POKÉPARK 2: WONDERS BEYOND
☆☆

\+ Mukava tunnelma

– Ei juuri vaihtelua

7 **ELINIKÄ:** Lyhyt
PELIKONEET: Wii

HÖLKKÄÄ PIXAR-LAVASTEISSA

Animaatioiden ystäviä hemmotellaan nyt Kinectillä. Äskettäin ilmestyi hieno Kinect-versio Disney-huvipuistosta, ja nyt tietokonepiirrettyjen superstudio Pixar kokoaa *Toy Story-*, *Autot-*, *Ihmeperhe-*, *Rottatouille-* ja *Up*-elokuvansa yhteen ja samaan peliin. Onko tämä liian hyvää ollakseen totta?

Idea *Kinect Rush* -pelin takana on hieno. Pelaajan Kinect-kameran avulla ohjaama lapsi viedään Pixarin huvipuistoon, jonka muut nuoret vierailijat kehittävät uusia seikkailuja elokuvien pohjalta. Mitä jos Syndrooman robottitehdas onkin vielä toiminnassa? No sitten voitaisiin olla supersankareita ja pelastaa tilanne – ja näin tapahtuu.

Lavasteetkin ovat komeat, ja pelin maisemat ovat Pixaria. Ainoaksi kompastuskiveksi nousee monen muun Kinect-pelin tavoin ohjaus. Monissa kentissä hölkätään ympäriinsä heiluttamalla käsiä juoksutyyliin, ja hahmon suunta vaihtuu harteita pyörittämällä. Eikä se ole niin helppoa kuin kuulostaa, mikä tekee hyppimisosuuksista tuskaisia. Paremmin pärjätään esimerkiksi *Autojen* vauhtimaailmassa tai lentämiskentissä, joissa käsivarsien kallistelulla päästään paljon sujuvampaan meininkiin.

Pelissä on ohjauksen kankeudesta huolimatta paljon hupia, ja Pixar-fanille bongattavia yksityiskohtia riittää enemmän kuin tarpeeksi. Vanhemmat voivat taas iloita siitä, että jo tunnin raivokkaan hölkkäyksen ja pompinnan jälkeen unikin maittaa pelaajalle taatusti.

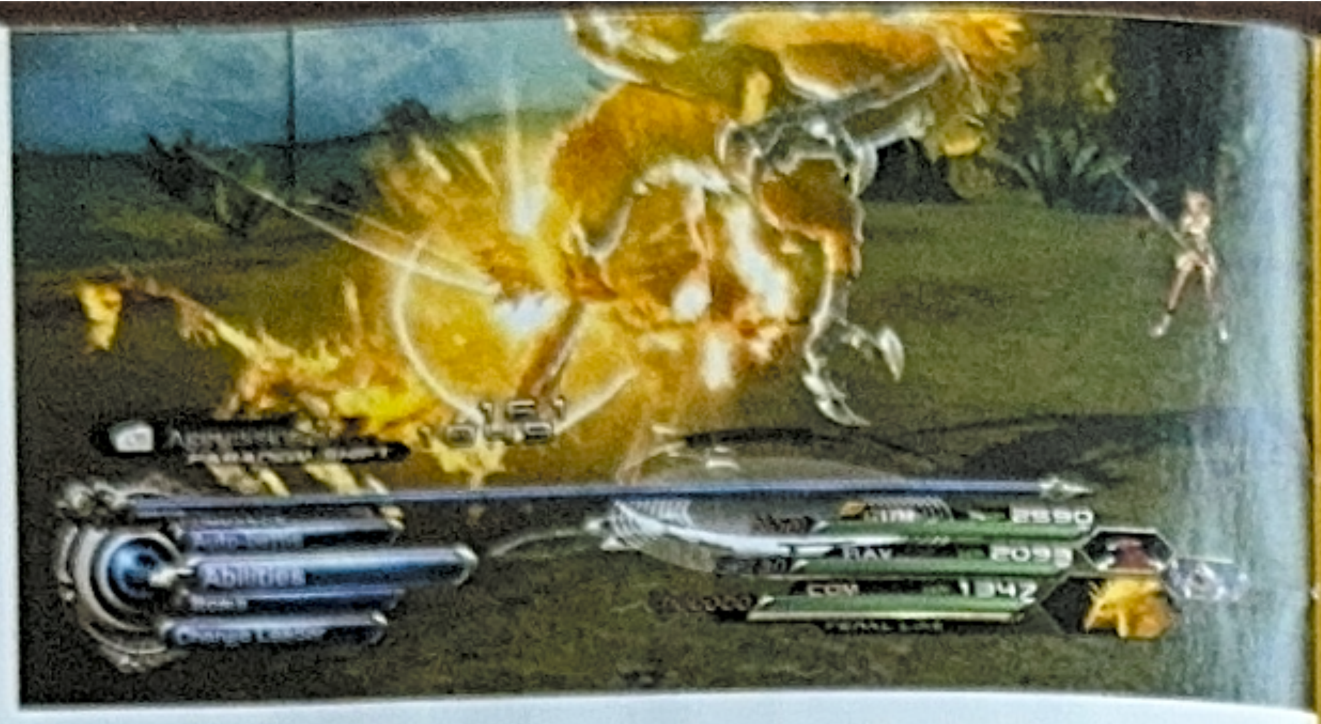
-JANNE PYYKKÖNEN

KINECT RUSH
☆☆☆

\+ Pixarmaisen tyylikäs

– Kömpelö ohjaus

7 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360 Kinect



FINAL FANTASY PALAA PAREMPANA

Legendaarisen *Final Fantasy* -sarjan kolmastoista osa oli hämmentävä paketti, ja pääosin vain negatiivisessa mielessä. Suurin osa pelistä oli välianimaatioiden tähdittämää lineaarista puurtamista, joka yhdistettynä hitaasti käynnistyvään tarinaan ja ylipitkiin taisteluihin oli monelle liian työläs kokonaisuus. Samalla hyvin toteutetut taistelu- ja hahmojärjestelmät jäivät ikävästi taka-alalle.

Kaikin puolin paremmaksi luvattu jatko-osa *FFXIII-2* on *Chrono Trigger* -henkinen aikamatkailu, jonka tähtenä toimii *XIII:ssa* lähinnä kristallipatsaana nähty Lightning-sankarittaren sisko Serah. Uudessa, fal'Ciesta vapaassa maailmassa Lightning on kadonnut ja häntä luullaan kuolleeksi, mutta tulevaisuudesta saapuva mystinen matkaaja Noel kertoo tavanneensa Lightningin ja pyytää Serahia mukaansa.

Alkaa yllättävän epälineaarinen, sivutehtäviä pursuava seikkailu, jossa tuttuja ja uusia alueita kolutaan eri ajanjaksoina. Erilaisia alueita ei ole kovinkaan montaa, mutta eri ajanjaksoina niitä kansoittavat uudet hahmot ja hirviöt. Vaikka puuhaa piisaakin, tuntuu selkeästi siltä, että pelatessa saa olla jatkuvasti käymässä läpi samoja alueita.

Varsinaisia sankareita ei ole kuin Noel ja Serah, sillä kolmantena taistelijana toimii matkan varrelta rekrytoitu hirviö. Vanha Paradigm-järjestelmä on säilytetty, ja jokaisella hirviöllä on oma roolinsa ja taitopuunsa. Hirviöiden keräämisestä ja kehittämisestä tuleekin mukavaa aikuisten *Pokémon*-puuhaa, ja rinnalle saa varsin vaikuttavia otuksia.

Final Fantasy XIII-2:n suurimmat ongelmat ovat, että siitä täysipainoisesti nauttiminen vaatii käytännössä puuduttavan ykkösosan tahkoamista ja kymmenien tuntien mittaisesta pelistä iso osa vietetään tutkien samoja alueita eri mausteilla. Ikäraja on myös paikallaan: synkkä tarina on pullollaan väkivaltaa, ja korkealentoisuutensa vuoksi sen ymmärtäminen vaatii varsin hyvää englannin kielen taitoa.

-TERO LEHTINIEMI

FINAL FANTASY XIII-2
☆☆☆☆

+ Jokaisella osa-alueella ykkösosaa parempi
− Alueiden kierrätys

16
ELINIKÄ: Pitkä
PELIKONEET: PlayStation 3, Xbox 360

TAPPAVAT RINTEET

SSX-sarjan paluuta on odotettu vuosia. Nyt kun peli on viimein täällä, se herättää pelaajassaan ristiriitaisia tunteita.

Ensimmäiset reaktiot *SSX:stä* eivät olleet parhaat mahdolliset. Grindaaminen sujuu täysin automaattisesti, eikä pitkissäkään grindeissä ole mitään vaaraa kaatua. Myös ilmavat hypyt on automatisoitu aivan liian helpoiksi. Vaikka lautailija pyörii useita voltteja ja asteita, ei kaatumisen vaaraa ole, sillä peli itse oikaisee laskeutumisasennon oikeaksi. Edes puuhun törmääminen ei haittaa, sillä tällainenkin mokailu saa vain pelaajan muuttamaan hieman suuntaa.

SSX:n automatisoidun kuoren alta löytyy kuitenkin päteviäkin ominaisuuksia. Rinteet ovat todella mahtavia, ja laskettavaa löytyy jokaisesta maailmankolkasta. On nopeuskisoja, pistekisoja sekä silkkaa selviytymistä. Parasta pelissä on ottaa kunnon hypyt ja avata ilmassa liitopuku, jonka avulla voi lentää lyhyitä matkoja. Fiilis on upea, kun maisemat vilisevät pelaajan liidellessä hengenvaarallisesti vuorenrinteitä alas.

Pelattavuuden helppous ei tarkoita sitä, etteikö haastetta löytyisi. Eteneminen on toki sujuvaa, mikä sopii varmasti satunnaisemmille pelaajille, mutta jokaisen kisan voittaminen vaatii edelleen useampia yrityksiä. Näin *SSX* koettaakin parhaansa mukaan suosia sekä vanhoja pelisarjan faneja että heitä, jotka pelaavat pelejä vähän vähemmän.

Ristiriitainen *SSX* nouseekin lopulta plussan puolelle upeiden rinteiden ja laskemisen fiiliksen ansiosta.

-EEMELI REKUNEN

SSX
☆☆☆

+ Mahtavat rinteet
− Pelattavuuden helppous

16
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360, PlayStation 3

ARVOSTELUT

MARIO-LAUTAPELI KOKO PERHEELLE

Nintendo tunnetaan hyväntuulisista ja helposti lähestyttävistä videopeleistä. Eikä suotta, onhan pelijätti houkutellut konsoleillaan paljon uusia pelaajia harrastuksen pariin. Yhdessä pelaamisesta on tullut Nintendon tavaramerkki.

Olikin vain ajan kysymys, milloin Wii-konsoli saisi laadukkaan *Mario Party* -pelin. Hetki on koittanut, sillä viihdyttävä ja rento *Mario Party 9* on täällä. Peli korjaa useita sarjan edellisen Wii-osan erheitä, joten nyt on syytä kutsua kaverit kokoon ja pelaamaan Nintendon kestotähtien kanssa hauskoja minipelejä.

Pelissä liikutaan lautapelien tapaan pelialueella nopan osoittaman lukeman verran. Tarkoitus on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä ennen maaliviivaa. Pisteiden haalimisessa on tärkeää menestyä lukuisissa minipeleissä, joissa kilpaillaan muita pelaajia vastaan joko jaetulla ruudulla tai yhteisellä alueella.

Mukana on peräti 80 minipeliä. Kelpo joukko sisältää esimerkiksi väripyssyillä maalaamista, koopakilvillä keilaamista ja delfiineillä hyppimistä. Pelaaminen on miellyttävää ja yksinkertaista, joten kynnys satunnaisille peliharrastajille on matala. Tutussa porukassa *Mario Party 9* tarjoaakin melkoisen jännittäviä ja hauskoja pelihetkiä. On lisäksi hyvä, että pelaamiseen tarvitaan pelkkiä ohjainkapuloita eikä lainkaan apuohjaimia. Näin moninpelit on helpompi ja edullisempi saada kasaan.

Yksinpelaaminen on tietty tylsää *Mario Party 9:ssä*, mutta kukapa nyt haluaisi pelata lautapelejäkään yksin. Tässä on mainiota viihdettä koko perheelle.

-JOHANNES VALKOLA

MARIO PARTY 9
☆☆☆☆

+ Hupaisa kokoelma minipelejä...
− ...joita ei kannata pelata yksin.

3
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Wii

SIMI TAHTOO IDOLIKSI

Ja taas uusi *Sims 3* -laajennus. Vaikka kevyempiä kamasettejä ei laskisi, *Superstara* on jo kuudes varsinainen laajennuslevy, ja nyt kantavana ajatuksena on supertähteys ja esiintyminen.

Tässä vaiheessa kokenut *Sims 3* -pelaaja sanoo: "Mitä ihmettä, julkisuus ja musisointi olivat ideana jo *Yöelämää*-laajennuksessa." Aivan oikein, *Superstara* (englanniksi *Showtime*) tuo uusia ideoita julkisuudesta nauttiville simeille. Mukana on kolme uutta osa-aikaistyönä työstettävää uraa: laulaja, akrobaatti ja taikuri. Niitä tehdään keikkapohjalta, eikä simin tarvitse lähteä epämääräisiin "päivätöihin". Vaikka uria edistetään pikkuduuneilla ja katuviihteellä, tärkeintä on päästä keikoille puistoihin ja ravintoloihin, joiden lavoja voi virittää kalliilla valo- ja lavastevirityksillä.

Monille laulajatähden ura on varmasti kiinnostavin, mutta se on kolmesta pitkällä tähtäimellä kyllästyttävin. Simi sentään laulaa ihan ääneen, mutta samojen simikielisten laulujen toisto ärsyttää uran edetessä. (Toivottavasti en enää koskaan kuule biisiä, jota kutsun nimellä "Uugi-uugi-uu".) Laulu-ura ei ole edes yhteensopiva *Yöelämän* bändimeiningin kanssa, vaikka kitaraa voi sentään rämpyttää mikrofoniin jollottaessa. Uusi Starlight Shores -kaupunkikin on vain perusmallin *Sims*-pitäjä, jossa on runsaasti lavoja.

Superstara olisikin selkeästi väsynein *Sims 3* -laajennus ilman mukana tulevia uusia sosiaalisia ominaisuuksia. Facebook-hengessä jaetaan omien simien elämänvaiheita, ja esiintyjiä voi lähettää keikkailemaan toisten kaupungeissa. Jos *Sims 3* jatkaa myöhemmin pidemmälle tässä suunnassa, pelaajille aukeaa aika huikeita mahdollisuuksia.

-JANNE PYYKKÖNEN

THE SIMS 3: SUPERSTARA
☆☆

+ Yhdistää Sims-faneja
− Muuten Yöelämää ankeampi

12
ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: Pc

ASKARTELUAUTOILUN MOOTTORI YSKII

PS Vita saapuu markkinoille poikkeuksellisen laajan pelivalikoiman siivittämänä. Jokaiselle löytyy jotakin, kun uutuuskonsoli saa heti kättelyssä useassa lajityypissä säväyttäviä pelejä. Mutta tuskin tulee yllätyksenä, että mukaan mahtuu myös heikkotasoisempia teoksia.

Valitettavasti kilpa-ajopeli *ModNation Racers: Road Trip* löytyy tästä vähemmän mairittelevasta ryhmästä. Peli on teoriassa innostava, mutta käytännössä liiaksi susi.

Pelissä kaahataan mikroautoilla sarjakuvamaisessa maailmassa ja häiritään samalla vastustajia erikoisaseilla. Mielenkiintoisinta pelissä on omien kilparatojen tekeminen monipuolisella rataeditorilla. Kenttiä

voi sitten pistää muiden iloksi nettiin, josta saa myös ladattua toisten tekosia ilmaiseksi. Vaikka pelaajien aikaansaannosten tasoerot ovatkin huomattavia, ominaisuus on erittäin tervetullut.

Kiinnostavasta asetelmasta huolimatta *Road Trip* kompastuu tekniseen toteutukseensa, joka jättää paljon toivomisen varaa. Pelaamista häiritsee etenkin epätasainen ruudunpäivitys. Ajamiseen ei saa kaivattua hallintaa, kun grafiikka tökkii hitaissakin vauhdeissa. Myös lataustauot ovat liian pitkiä, aito nettimoninpeli puuttuu, eivätkä erikoisaseilla taisteleminen ja kilpa-ajaminen ole keskenään sopusoinnussa.

Viimeistelemätön *Road Trip* vajoaa harmaaseen massaan ja unohtuu nopeasti pelaamisen jälkeen. Tällaisenaan peli tuntuu enemmänkin hätäisesti julkaisulistaa täydentämään haetulta ratkaisulta kuin loppuun asti hiotulta kokonaisuudelta. Sääli, sillä näin monipuolisessa mikroautokisaamisessa olisi ollut potentiaalia paljon parempaan.

-JOHANNES VALKOLA

MODNATION RACERS: ROAD TRIP

☆☆

\+ Monipuolisesti muokattavaa kilpa-ajoa...

– ...jota olisi pitänyt viimeistellä enemmän.

7

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: PS Vita

WIPEOUT JYRÄÄ VITALLAKIN

Futuristinen kilpa-ajosarja *WipEout* on tuttu aivan PlayStationin alkuajoilta lähtien. Pelisarja on ollut vahvasti edustettuna jokaisella Sonyn konsolilla, joten on varsin sopivaa, että myös PS Vita saa oman *WipEoutinsa* heti kättelyssä.

Tyylikäs *WipEout 2048* jatkaa sarjan tutulla linjalla: pelissä kiidetään tien päällä leijuvilla ajoneuvoilla, jotka pystyvät tulittamaan vastustajia erikoisaseilla. Kisaamisen tiimellyksessä pelimaisemat vilisevät silmissä, kun vauhti nousee päätähuimaavaksi. Taustalla rytmiä ja tunnelmaa ylläpitää iskevä soundtrack, joka on koostettu tunnettujen teknoartistien kappaleista.

Peli on jaettu kilpa-ajoihin, aika-ajoihin, vastustajien tuhoamiskisoihin ja selviytymistaistoihin. Välillä ajetaan myös niin sanotuissa Zone-kisoissa, joissa vauhti kasvaa tasaisesti niin kauan kuin vain pysyy ehjänä radalla. Mielenkiinto pysyy korkealla, koska peli tarjoaa tekemiseen virkistävää vaihtelua.

Kokonaisuus on monelta osalta onnistunut. Radat on suunniteltu ajatuksella, ohjattavuus on viimeisteltyä ja pelattavuudessa on hyvä tasapaino. Grafiikka on erittäin näyttävää ja yksityiskohtaista, mutta valitettavasti ruudunpäivitys ei pysy kuitenkaan tasaisena nopean kilpailun aikana.

WipEout 2048 edustaa myös uudenlaista ristiinpelaamista Sonyn konsoleiden välillä: pelaaminen onnistuu monen ympäristön pelissä, jossa *WipEout 2048:n* ja PlayStation 3:n *WipEout HD:n* pelaajat voivat ajaa toisiaan vastaan pelien yhteisessä nettimoninpelissä. Ominaisuutta tullaan jatkossa tukemaan ilmaisella lisäsisällöllä.

-JOHANNES VALKOLA

WIPEOUT 2048

☆☆☆☆

\+ Kaunista ja kiihkeää tulevaisuuden kisaamista...

– ...joka kärsii ruudunpäivityksen nykimisestä.

7

ELINIKÄ: Keskitasoa
PELIKONEET: PS Vita

SUURI SEIKKAILU TASKUKOOSSA

Sony pyrkii tarjoamaan PS Vita -käsikonsolilla pelikokemuksia, jotka yltävät PlayStation 3 -tasoiseen grafiikkaan ja pelattavuuteen. Toimintaseikkailupeli *Uncharted: Golden Abyss* esittelee julkaisupeleistä onnistuneimmin PS Vitan ominaisuuksia, kuten sen tehokasta suoritusvoimaa, kirkasta näyttöä ja kahta ohjainsauvaa.

Golden Abyss on tehty PS3:n huikeiden *Uncharted*-pelien hengessä. Peliaika muodostuu ympäristön tutkimisesta, kiipeilystä ja loikkimisesta sekä vihollisia vastaan joko aseilla tai nyrkeillä taistelemisesta. Aika ajoin seurataan tarinankerrontaa, joka vie sankarin tällä kertaa tutkimusmatkalle Keski-Amerikkaan. Juonenkäänteet ovat jälleen vauhdikkaita ja humoristisia.

Graafisesti peli on fantastista jälkeä. Tässä on juuri se peli, jolla uunituoretta PS Vitaa kannattaa esitellä kavereille. Mutta vaikka *Golden Abyss* saakin uutuuskonsolin loistamaan, pelin liikkeentunnistusohjaus ei kerää kiitosta. Turhan kankea ohjattavuus ei sovellu luontevasti osaksi toimintaa. Onneksi perinteinen ohjaustapa ei kuitenkaan aiheuta ongelmia.

Liikkeentunnistusta lukuun ottamatta pelattavuus noudattaa hyväksi havaittua kaavaa eikä merkittäviä muutoksia nähdä. Pelattavuus on siis toiminnantäyteistä ja nopeatempoista. Kokonaisuutena *Golden Abyss* ei yllä esikuviensa mahtipontisuuteen tai elämää suuremman seikkailun tunteeseen, mutta se tarjoaa silti takuuvarman laadukkaan *Uncharted*-kokemuksen käsikonsolille. *Golden Abyss* osoittaakin, että kotikonsolin huippusisällöstä saa siirrettyä kiehtovaa viihdettä suoraan käsikonsolille.

-JOHANNES VALKOLA

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS
★★★★

\+ Erittäin näyttävää toimintaseikkailua...

– ...jonka liikkeentunnistusohjaus tuntuu pakotetulta.

16 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: PS Vita

NINTENDON ENKELIPOJU PALAA HUIPULLE

Pit-niminen pelihahmo taitaa olla nykypelaajille melko tuntematon tapaus pelihistoriasta. Tämä enkelisiipinen sankari tähditti kahta mainiota *Kid Icarus* -peliä yli 20 vuotta sitten Nintendon NES- ja Game Boy -konsoleilla. Sittemmin Pit on nähty vain vierailevana taistelijana Wiin *Super Smash Bros. Brawl* -tappelupelissä, joten hänen todellista paluutaan on toivottu jo pitkään.

Vihdoin Nintendo vastaa pyyntöihin ja tuo *Kid Icaruksen* parhaalla mahdollisella tavalla jälleen ajankohtaiseksi. *Kid Icarus: Uprising* tarjoaa erinomaisen kiehtovan ja sisältörikkaan seikkailun, joka täyttää pelaajan mielen antoisalla peli-ilolla. Se myös kunnioittaa sarjan perinteitä oivaltavasti ja antaa uusille pelaajillekin rutkasti ikimuistoisia hetkiä.

Uprising on niin sanottu raiteilla eteenpäin automaattisesti kulkeva räiskintäpeli, jossa pelaajan täytyy tulittaa päällekäyviä vihollisia. Suurin osa pelistä tapahtuu korkeuksissa lentäen, mutta aina välillä toimintajaksot sijoittuvat myös maankamaralle. Silloin liikkuminen on vapaampaa.

Ohjaamisessa käytetään yhtäaikaisesti ympyräohjainta, nappeja ja kosketusnäyttöä, mikä vaatii aluksi harjoittelua ja kärsivällisyyttä. Pelipaketin mukana tuleva 3DS-konsolin tuki onneksi helpottaa pelaamista ja antaa paremman mahdollisuuden nauttia pelin näyttävästä 3D-tehosteesta.

Uprising on upea kokonaisuus. Grafiikka on kaunista, pelattavaa on paljon ja sisältöä leimaa sekä kunnianhimo että pelattavuuden hyvä tasapaino. Vapaasti muokattava vaikeustaso ottaa ilahduttavasti huomioon kaikentasoiset pelaajat ja kannustaa lukuisiin läpipeluukertoihin.

-JOHANNES VALKOLA

KID ICARUS: UPRISING
★★★★★

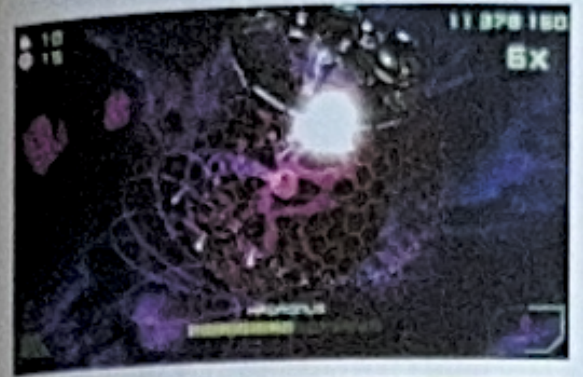
\+ Erinomainen seikkailu täynnä huimaa räiskintää...

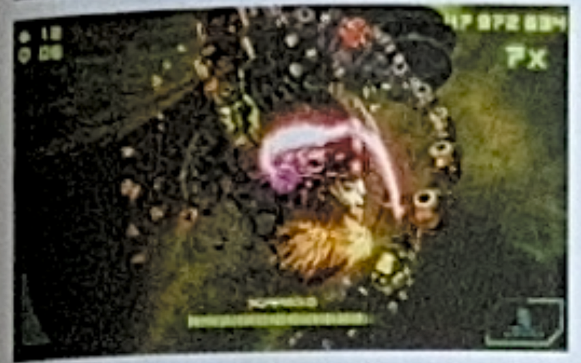
– ...mutta ohjaaminen vaatii opettelua.

12 **ELINIKÄ:** Pitkä
PELIKONEET: 3DS

Lataamo Pelit netistä uusille koneille

SUOMIHITTI JATKAA VOITTOKULKUAAN





PS Vita eroaa muista konsolijulkaisuista siten, että kaikki sen julkaisupelit löytyvät digitaalisesti verkkokaupasta. Netistä voi hankkia myös pelejä, joita ei kaupan hyllyltä saa. Parhaasta päästä on räiskintäpeli *Super Stardust Delta*, jonka on kotimaisen Housemarque-pelistudion upea taidonnäyte.

Pelissä ohjataan avaruusalusta, jolla liikutaan ympäri planeetan kiertorataa. Tehtävänä on tulittaa päällekäyviä vihollisia ja väistellä niiden hyökkäyksiä. Vihollisaaltojen päätteeksi kohdataan haastavia pomovastuksia. Räiskiminen on mukaansatempaavaa, sillä omaa suoritustaan haluaa aidosti parantaa.

Aiemmin PlayStation 3:lta tuttu pelattavuus on nyt kuin kotonaan PS Vitalla, vaikka vaihtoehtoinen liikkeentunnistusohjaus ei aivan vakuutakaan. Peli näyttää PS Vitan kirkkaalla näytöllä erinomaiselta, ja pelattavuus tuntuu hauskalta.

Kaiken hyvän päälle *Super Stardust Delta* on vieläpä huokea hankinta, sillä pelin saa ladattua alle kahdeksalla eurolla. Mukaan kannattaa ostaa edullinen lisäsisältöpaketti, joka avaa uusia pelimuotoja. Älä missaa tätä suomihittiä.

-JOHANNES VALKOLA

SUPER STARDUST DELTA
★★★★★

\+ Mukaansatempaavaa ja hektistä räiskintää...

– ...jonka liikkeentunnistus ei täysin vakuuta.

3 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: PS Vita

KINECT IHAN LIEKEISSÄ

Apua, olohuoneeni on tulessa! Tai oikeastaan se on täynnä laavaa. Ja lumimyrskyjä. Ja ilmapalloja!

Xboxin latauskauppaan ilmestynyt *Double Fine Happy Action Theatre* on tähän mennessä hauskin yritys tehdä Kinect-ohjaimelle pelkkä lelu eikä peliä. Verrattain halvassa paketissa on 18 erilaista esitystä, jossa kameran eteen kokoontuneen väen ympärille loihditaan kaikenlaista hauskaa. Kun esimerkiksi edellä mainittu laava täyttää huoneen, Kinect-taikuus laittaa sen loiskimaan "pelaajien" kahlatessa ympäriinsä, ja jos laavaan upottaa kätensä, pian on hihat tulessa. Toisessa esityksessä ruutu muuttuu mustavalkoiseksi, ja sitten päästään kävelemään rakennusten seassa kuin King Kong. Toisissa esityksissä ruudulle loihditaan vain outoja tehosteita.

Meno on hölmöä ja erityisesti hauskaa. Mukana on myös pari pelimäisempää osiota, mutta ne eivät ole pääasia. Nuorille pelaajille tähdätty *Happy Action Theatre* on nimensä mukaisesti pelkkää hupia – ja se riittää.

- JANNE PYYKKÖNEN

DOUBLE FINE HAPPY ACTION THEATRE
★★★★

\+ Täyttä hupia

– Peliosuudet turhia

7 **ELINIKÄ:** Keskitasoa
PELIKONEET: Xbox 360

LINNUT LENTÄVÄT AVARUUDESSAKIN

Suomalaisen Rovion *Angry Birds* -sarja on valloittanut koko maailman, eikä loppu häämötä. Ja kun planeetan pinta ei enää riitä, pitää tietenkin laajentaa avaruuteen!

Angry Birds Space on lähtökohdiltaan tuttu pelisarjan ystäville: sikojen kyhäelmät pitäisi ampua kumoon heittämällä ritsaan erilaisia lintuja, joista kullakin on omat erikoiskykynsä. Sitten vedetään sormella ritsaan vauhtia ja ammutaan lintu kohti possuja.

Siirto avaruuteen ei muuta tätä perusideaa, mutta tuo mukaan paljon uusia ideoita. Avaruudessa kun ollaan, planeettojen painovoimat, ilmakehät ja muut ilmiöt vaikuttavat lintujen lentoon merkittävästi. Niinpä tähtäilystä onkin tullut haastavampaa kuin aiemmin. Haasteessa auttaa se, että peli opettaa mainiosti paitsi perusteet, myös kaikkien lintujen tarkemmat kyvyt.

Angry Birds Space ei mullista hillittömän suosittua pelisarjaa, mutta tarjoaa kyllä sen verran uutta ja mukavaa, että peli tuntuu taas tuoreelta. 60 pelattavaa kenttää – lisää on tulossa myöhemmin – ja vino pino erilaisia kätkettyjä salaisuuksia pitävät huolen siitä, että pelattava ei lopu kesken. Mikäs sen mukavampaa viihdettä bussiin tai muihin täysistuntoihin?

- MIIKKA LEHTONEN

ANGRY BIRDS SPACE
★★★★

\+ Avaruus tuo mukanaan uusia haasteita...

– ...joista osa on turhankin haastavia.

3 **ELINIKÄ:** Pitkä
PELIKONEET: iOS, Android, Mac, Windows

TILT

Ruudun takana

Jokaisessa *Tiltin* jaksossa on yksi tai kaksi pelialan haastattelua. Ulkomaisten pelifirmojen edustajia haastatellaan yleensä joko Gamescomin kaltaisissa isoissa pelitapahtumissa tai pelifirmojen järjestämillä pressimatkoilla.

Yksi valitettava piirre reissuilla on, että joskus haastateltava vaihdetaan viime hetkellä. Kuvittelisi, että näissä tilanteissa olisi kyseessä klassinen temppu: luvataan hyvää, annetaan huonoa. Meille on kuitenkin käynyt juuri päinvastoin.

Olimme viime kesänä Gamescomissa Saksassa tekemässä EA:n pressialueella haastatteluja. Tahti oli kiivas: teimme lopulta seitsemän haastattelua kahden tunnin sisällä.

Viimeisimmän haastattelun aiheena oli *Star Wars: the Old Republic*. PR-mies sanoi, että haastateltavamme on vaihdettu. Uusi tyyppi oli keski-ikäinen jäppinen, jolla oli samanlainen siivoton parta kuin itselläniki tuolloin oli.

Kysyin nimeä. Hän vastasi, ja kysyin uudestaan koska en saanut selvää ensimmäisellä kerralla. Lopulta PR-mies kirjoitti haastateltavamme nimen lapulle. Hän oli **Greg Zeschuk**, toinen BioWaren (*Dragon Age, Mass Effect*) perustajista ja *The Old Republicia* kehittävän BioWare Austinin pomo.

Kohtalaisen tärkeä tyyppi, siis. Olisin saattanut stressata haastattelua, mutta se tuli niin nopeasti etten ehtinyt. Kamera kävi jo.

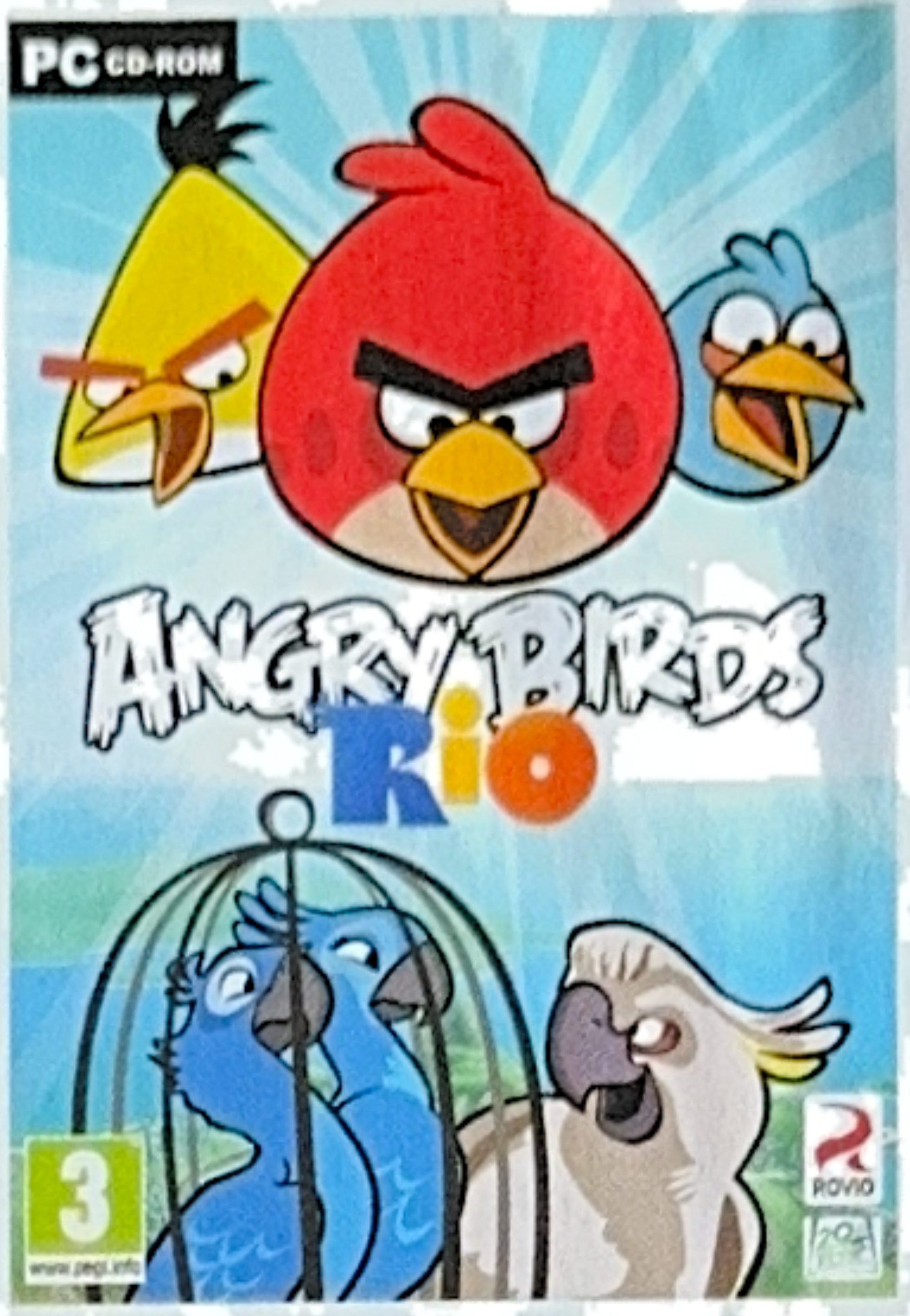
– Juhana Pettersson, tuottaja, Tilt

WWW.TILT.TV

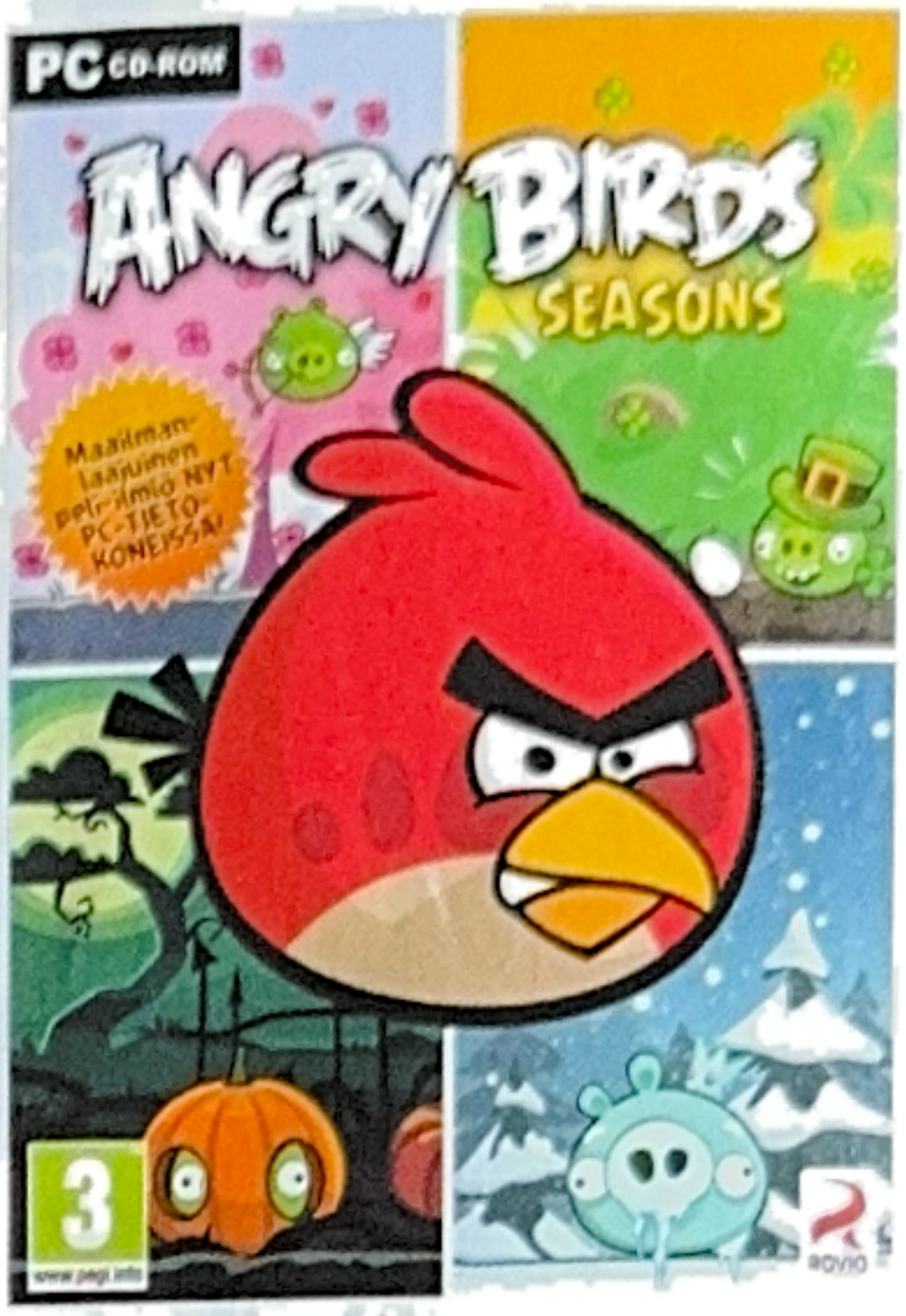
Tilt keskittyy peleihin, pelaajiin ja pelien tekijöihin. Tämän lehden ohella Tilt on myös verkossa ja telkkarissa. Kevään ohjelmat ovat jo menneet, mutta arvosteluvideoita, uutisia ja muuta materiaalia tulee koko ajan verkkoon osoitteessa **www.tilt.tv.**

Viime syksyn ja tämän kevään jaksoja voi käydä katsomassa Jimin sivuilla osoitteessa **www.jimtv.fi/tilt.**

PC **Angry Birds** **9,95**



PC **Angry Birds RIO** **9,95**



PC **Angry Birds Seasons** **9,95**

9,95

PC **Angry Birds Space**

PRISMA
prisma.fi

RATKAISEVAN EDULLINEN

S-Etukortti
www.s-kanava.fi